REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #193

Playmanía



Gratis GUÍA COMPLETA

¡ELIGE EL TUYO!
9 Headsets a examen

COMPARATIVA
FIFA vs PES
¡El gran clásico ahora en PS4!

ANÁLISIS
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
Ya está aquí la guerra del futuro



GTA V ¡Últimos datos!

¡Analizamos el mejor ROL!
DRAGON AGE INQUISITION

¿QUIERES PASAR MIEDO?
Silent Hills • Resident Evil Revelations 2
Resident Evil HD Remaster • **Until Dawn**
Among The Sleep • The Evil Within...



REPORTAJE
¡Apúntate a la Liga Oficial PlayStation!



KYMCO

DONDE QUIERA QUE VAYAS

HAY EMOCIONES QUE REQUIEREN OTRO TIPO DE LIENZO.

K-XCT 125i/300i ABS

PURA CONCENTRACIÓN

La excitación de sentir el impulso de un potente motor de inyección electrónica en cada kilómetro. El placer de trazar curva tras curva con la agilidad que proporciona un bastidor más compacto y ligero. La seguridad de poder contar con un módulo ABS de última generación en cada instante de tu viaje. ¿Cómo se explican? No todas las emociones pueden explicarse del mismo modo.





SEGURO DE ROBO INCLUIDO



SEGURO INCLUIDO



PRUEBA DE CONDUCCIÓN

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Es la hora de jugar

Ya sé que en general no os gustan mucho los juegos descargables. Supongo que sobrevuela la idea de que todos los indies no son más jueguecillos "tipo móvil" y que carecen de interés y de profundidad. Ya sé que preferís leer cosas sobre *Call of Duty*, *Dragon Age Iquisition o PES o*, pero como de todo eso ya hablamos dentro de la revista, dejadme que desahogue aquí unas cuantas letras en favor de los indies.

Si os sacudís los prejucios descubriréis que los juegos descargagables son una inagotable fuente de sorpresas y que ahora mismo son la única manera de evadirse de las sagas interminables, los juegos clónicos y las ideas agotadas. A lo mejor no duran 20 horas (algunos juegos en disco de 70 euros tampoco), a lo mejor no impresionan con espectaculares explosiones y seguro, seguro, que no llevan detrás campañas millonarias de márketing que los coloque en la tele en la hora punta, ni tienen el apoyo de agencias de prensa que vayan desgranando sus excelencias en una inacabable cadencia de datos, día sí, día también. Hacen menos ruido y son menos visibles, pero no son menos divertidos. Hay tanto prejucio y tanto desprecio por estos juegos descargables, que ni tan siquiera cuando son gratis la gente los prueba. Espero que aquellos de vosotros que seáis miembros de PlayStation Plus sí que les deis una oportunidad, aprovechando la Colección de juegos instantánea. Unos os gustarán y otros no, pero seguro que no os dejan indiferentes.

Además, invertir en indies es invertir en futuro, porque la tendencia nos lleva en esa dirección y en nuestro país hay docenas de pequeños estudios que pueden dar la campanada en cualquier momento. Si me preguntáis qué juego espero con más ganas para 2015 os contestaría que *Rime*, de Tequila Games. Quizá ya he visto tanto de *The Order 1886*, ya he jugado a tantos *Batman* y he leído tanto sobre *The Witcher 3, Evolve* o *BloodBorne*, que los doy como por descontando. Pero *Rime*, un desarrollo indie español que ha sido portada de la prestigiosa revista británica Edge, me tiene encandilada. Y también estoy deseando ver qué proyecto de los PlayStation Awards se convierte en un juego de PS Store... Tuve oportunidad de ver los juegos en Madrid Games Week y os garantizo que gane el que gane, me va a gustar. Ojalá pudieran ganar los 12 finalistas... Sony es la única compañía que está apoyando con firmeza el desarrollo local y creo que merece que, por lo menos, lo tengamos en cuenta. Hay que abrir la mente y probar cosas nuevas. Vale, es verdad, estoy deseando probar *GTA V* en PS4, me he angustiado mucho con *The Evil Within* y espero el momento de sumergirme en Kyrat, pero todo eso no impide que tenga un ojo puesto en PS Store. Y nunca me he arrepentido...

Lo que nos habéis dicho...

Amores compartidos



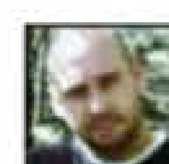
@santi_hell
Me acuesto y me levanto contigo, @revisplaymania ¡Te amo! Me vais a hacer cambiar a PS4. Mi mujer me mata si se entera.

Playmanía en REC 4...



@_JavierParrado_
Por cierto ¡¡¡Se me olvidó decir que @revisplaymania sale en #REC4!!! Ni me preguntéis que revista es porque aún sabiéndolo fue un shock.

... La puso el director



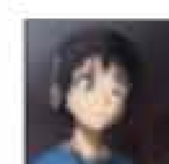
@jbalaguero
Yo mismo puse el ejemplar de la revista, pero no recuerdo qué había en portada. Tranquilos, lo investigo.

GTA a la española



@Emidan09
@revisplaymania molaría un *Grand Theft Auto* con todos la corrupción española...¡Y darles estopa a todos ésos politicuchos sinvergüenzas!

Amantes del papel



@RICARD_LOBO
@revisplaymania variedad y calidad en 100 páginas de un papel liso con olor a nuevo y lleno de lo que más nos gusta. Sencillamente genial.

Caza reliquias



@MdeMike
Creo que aquí tengo una reliquia firmada por @Daniacal y @AlbertoLloretPM. Me faltó @soniaherranzz :(



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo... a pasear por la Madrid Games Week, perseguir los juegazos de noviembre y mucho más...



Álvaro viajó a París para conocer a Hajime Tabata, director de *Final Fantasy Type-0* (y actual director de *FFXV*). Y para jugar, claro.



Dani y Sonia estuvieron en Madrid Games Week firmando revistas y haciéndose fotos con vosotros. ¡¡Muchas gracias por venir!!



En la presentación de *LittleBigPlanet 3* estaban sus principales responsables (Jonathan Christian, Tom O'Connor y Sarah Wellock), pero Rafa se fotografió con sackboy...

SUMARIO #193





9 headsets a examen. Si vas a comprarte unos auriculares para jugar, mira antes nuestra comparativa.



El terror vuelve a estar de moda. Después de unos años en los que incomprensiblemente apenas hemos tenido buenos juegos de miedo, parece que la tendencia va a cambiar en los próximos meses con estos nuevos juegos de terror.

Liga oficial PlayStation. Sony revoluciona los e-sports con su competición oficial. Entérate de todo aquí.



EN PORTADA
DRAGON AGE INQUISITION
Analizamos el mejor rol de espada y brujería de la mano de BioWare, unos auténticos expertos en este tipo de juegos.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 14 DE NOVIEMBRE AL 15 DE DICIEMBRE

La campaña navideña ha entrado en su momento decisivo y a lo largo de las próximas semanas se acabarán de poner sobre la mesa los juegos llamados a arrasar en las tiendas.

14 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Digimon: All Star Rumble · PS3
- LEGO Batman 3: Más allá de Gotham · PS4 / PS3 / PS Vita
- PlayStation TV · Consola
- Rugby 15 · PS3 / PS Vita
- Tales of Hearts R · PS Vita
- Tears to Tiara 2 · PS3

18 DE NOVIEMBRE MARTES

- Far Cry 4 · PS4 / PS3
- GTA V · PS4
- La Tierra-Media: Sombras de Mordor · PS3

20 DE NOVIEMBRE JUEVES

- Dragon Age: Inquisition · PS4 / PS3
- Minecraft · PS Vita
- Monopoly Hasbro · PS4

21 DE NOVIEMBRE VIERNES

- Arcana Heart 3: Love Max · PS3 / PS Vita
- Escape Dead Island · PS3
- Hatsune Miku: Project Diva F 2nd · PS3 / PS Vita
- Hora de Aventuras: El secreto del reino sin nombre · PS3
- WWE 2K15 · PS4

26 DE NOVIEMBRE MIÉRCOLES

- LittleBigPlanet 3 · PS4 / PS3

28 DE NOVIEMBRE VIERNES

- La Voz Vol. 2 · PS3
- Los 40 Principales: Karaoke Party · PS3
- MotorCycle Club · PS4 / PS3

2 DE DICIEMBRE MARTES

- The Crew · PS4

5 DE DICIEMBRE VIERNES

- Kingdom Hearts 2.5 ReMIX · PS3

9 DE DICIEMBRE MARTES

- Lara Croft y el Templo de Osiris · PS4

NOVIEMBRE 14

PlayStation TV

Este periférico permitirá disfrutar de juegos de PS Vita, hacer "streaming" con PS4 entre dos televisores y, en el futuro, acceder a los servicios de PlayStation Now.

es.playstation.com/pstv/

NOVIEMBRE 26

LittleBigPlanet 3

Tras un pequeño retraso de una semana, Sackboy volverá a saltar al ruedo plataformero, pero esta vez lo hará acompañado de tres amigos: Toggle, Oddsock y Swoop.

www.playstation.com/en-us/games/littlebigplanet-3-ps4

Avance en página 84

NOVIEMBRE 20

Dragon Age: Inquisition

Tras cerrar la fantástica trilogía de *Mass Effect*, BioWare vuelve a apostar por el rol más clásico.

www.dragonage.com

Novedad en página 32

NOVIEMBRE 14

LEGO Batman 3: Más allá de Gotham

LEGO y Batman han sido dos habituales de los videojuegos en los últimos años y en este 2014 no van a ser menos. El hombre murciélago y otros muchos personajes del universo DC protagonizarán esta nueva aventura "de piezas".

videogames.lego.com/lego-batman-3

DICIEMBRE 2

The Crew

El gigantesco territorio de Estados Unidos aguarda en el nuevo juego de coches de Ubisoft.

thecrew-game.ubi.com

Avance en página 92

DICIEMBRE 5

Kingdom Hearts 2.5 HD ReMIX

Este recopilatorio en alta definición será el último gran juego físico que vea la luz antes de la Navidad.

www.kingdomhearts.com

Avance en página 86

NOVIEMBRE 18

Far Cry 4

La cuarta entrega de la saga de Ubisoft nos trasladará a un enorme mundo abierto en el Himalaya, donde nos veremos inmersos en una guerra civil.

far-cry.ubi.com

Avance en página 90



Evolve es un shooter en el que 4 cazadores cooperan para abatir a un enorme monstruo controlado por un quinto jugador. ¿Acabarán los cazadores cazados?

Cazar o ser cazado: esa es la cuestión

PRIMERAS IMPRESIONES SOBRE *EVOLVE*, UN SHOOTER CON UN ENFOQUE "EVOLUCIONADO".


El monstruo debe alimentarse de la fauna que pille para evolucionar y hacerse más fuerte.

Aunque en PS4 arrancó con algunos problemas derivados, al parecer, del nuevo firmware 2.0 de PS4, una vez subsanados pudimos sumergirnos en la "Big Alpha" de *Evolve*. Como sabéis, se trata del último trabajo de Turtle Rock Studios en el que cuatro jugadores cooperarán codo con codo para cazar a un monstruo, que estará controlado por un quinto jugador, dando lugar a partidas repletas de alternativas. En esta alpha pudimos manejar a cualquiera de los cuatro cazadores y a uno de los tipos de monstruo que veremos en el juego: el Goliath. Cada clase de personaje tiene sus armas y características: Griffin el trampero lleva un arpón que inmovilizará al monstruo y unos sensores para detactar su presencia; Hank es un versátil soldado de apoyo que puede hacerse invisible por unos instantes, proteger al grupo con un escudo eléctrico o bombardear al monstruos con su mortero; Markov es el típico soldado de asalto experto en armamento pesado que además puede poner minas; y por último pero no menos importante Val, la médico, que tiene como mejor arma un rifle de precisión, aunque también cuenta con dardos tranquilizantes que ralentizarán al bicho y una pistola con la que podremos sanar a nuestros compañeros a distancia.

Y el Goliath no se queda atrás con sus cuatro tipos de ataques, entre los que destacan el aliento de fuego y el lanzamiento de rocas. Pero lo más importante al principio de la partida si somos el monstruo será evitar a los cazadores para alimentarnos de la fauna que puebla los escenarios y así evolucionar y hacernos más grandes y poderosos. La partida termina cuando el grupo de cazadores mata al bicho o cuando este alcanza el nivel 3 y logra destruir un objetivo sin ser abatido. Pero ganemos o perdamos al acabar obtendremos puntos que nos permitirán subir de nivel y mejorar a nuestro personaje.

Las primeras partidas nos han resultado divertidas. Falta por ver la profundidad que ofrecerá el juego final (de momento hay 3 monstruos de serie más otro como incentivo de reserva), pero puede ser otro de los juegazos que nos esperan este próximo febrero dorado.





Cada cazador tendr sus características y combinarlas sabiamente es clave. Con la práctica iremos subiendo de nivel.









Habrá distintos tipos de monstruo, cada uno con sus particularidades: el Goliath escupe fuego, el Kraken vuela...



EL TERMÓMETRO



SUBEN

VUELVE EL TERROR A NUESTRAS CONSOLAS

A los ya disponibles *Alien Isolation y The Evil Within* se unirán en los próximos meses dos *Resident Evil, Silent Hills, Until Dawn* y propuestas "indie" como *Soma, Among the Sleep o Grave.* ¡El terror vuelve a pegar con fuerza!

RIME, UN JUEGO ESPAÑOL QUE PROMETE

El nuevo juego del estudio español Tequila Works está levantando tanta expectación que ha sido portada del último número de la prestigiosa revista inglesa Edge. Llegará a PS4 en exclusiva.

PLAYSTATION SE SUMA A "MOVEMBER"

Sony se suma con varias iniciativas a "Movember", la campaña mundial que anima a los hombres a dejarse el bigote todo el mes para recaudar fondos para la investigación en torno al cáncer de próstata y testicular. ¡Anímate y dona!

BAJAN

EL FIRMWARE DE PS4 "MASAMUNE"

Anunciado como la actualización más importante en la historia de PS4, lo cierto es que el firmware 2.00 (también conocido como "Masamune") además de aportar mejoras, trajo problemas con el modo Reposo, con el esperado Share Play y, al parecer, también con la Big Alpha de *Evolve*. Ya está disponible la actualización 2.01 que supuestamente soluciona todos estos problemas.

PREY 2, QUE HA SIDO CANCELADO

Pete Hines de Bethesda confirmó que *Prey 2* ha sido cancelado. Una pena, ya que cuando se anunció hace tres años lo nuevo de Human Head tenía buena pinta.

DRIVECLUB ARRANCA CON PROBLEMAS EN PS4

Muchos usuarios han tenido dificultades para conectarse al online de *DriveClub*, aunque desde Evolution afirman que ya están solucionadas. Y en el momento de escribir estas líneas, la versión PS Plus de *DriveClub* sigue sin fecha de salida...





■ La versión de PS4 de *WWE 2K15* no tendrá nada que ver con la de PS3. Será muy superior en todo.



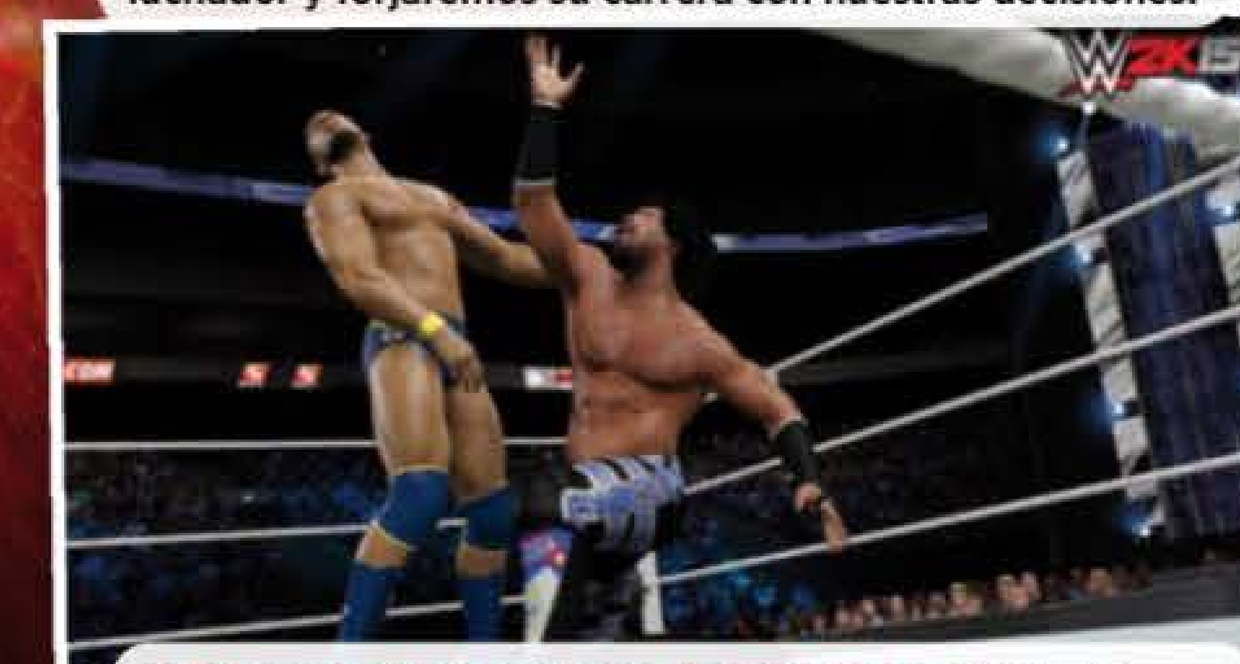
WWE 2K15 dará el do de pecho en su versión PS4

WWE 2K15 | 2K SPORTS | PS4 / PS3 | 21 DE NOVIEMBRE (PS4) / YA DISPONIBLE (PS3)

Lo esperábamos para el 31 de octubre junto a la versión de PS3, aunque estas bestias del cuadrilátero no debutarán en PS4 hasta el 21 de noviembre. Pero tranquilos, que la espera va a merecer la pena porque la versión de PS4 no tendrá nada que ver con la de PS3. Además de un evidente salto en el apartado gráfico (con unos luchadores perfectamente recreados utilizando las mismas técnicas que en los *NBA 2K*), el modo estrella de la versión PS4 de *WWE 2K15* no estará en la versión PS3. Se trata del modo MyCareer (heredado también de los *NBA 2K*) que nos propone crearnos a un luchador desde cero y llevarlo hasta lo más alto. Gracias a un potente editor, podremos hacernos a nuestro "alter ego" en el cuadrilátero a nuestra medida, eligiendo cada detalle de su apariencia, su vestimenta, sus animaciones, su escena de entrada hacia el cuadrilátero... Y cómo no, podremos elegir también su estilo de combate, que determinará en buena medida nuestra forma de jugar. Empezaremos nuestra carrera a las órdenes del mítico Bill DeMott, para luego empezar a pelear en la liga NXT. Y a partir de ahí, las cosas empezarán a ponerse serias... La idea de Visual Concepts y Yuke's es que cada partida en el modo MyCareer sea distinta. Y es que, en base a nuestras actuaciones y decisiones, iremos construyendo nuestra propia historia y los eventos que presenciaremos y en los que participaremos dependerán directamente de ello. En cuanto a los combates, siguen siendo muy contextuales aunque las contras (pulsando R2 en el momento justo) han ganado protagonismo. Y ahora para iniciar una llave podremos elegir entre tres posiciones de partida y, usando el stick, hay que buscar un punto concreto. Si nuestro rival encuentra ese punto antes que nosotros, cambiarán las tornas y seremos nosotros los que besaremos la lona. El mes que viene os lo contaremos todo. ○



■ En el modo MyCareer, sólo para PS4, crearemos a un luchador y forjaremos su carrera con nuestras decisiones.



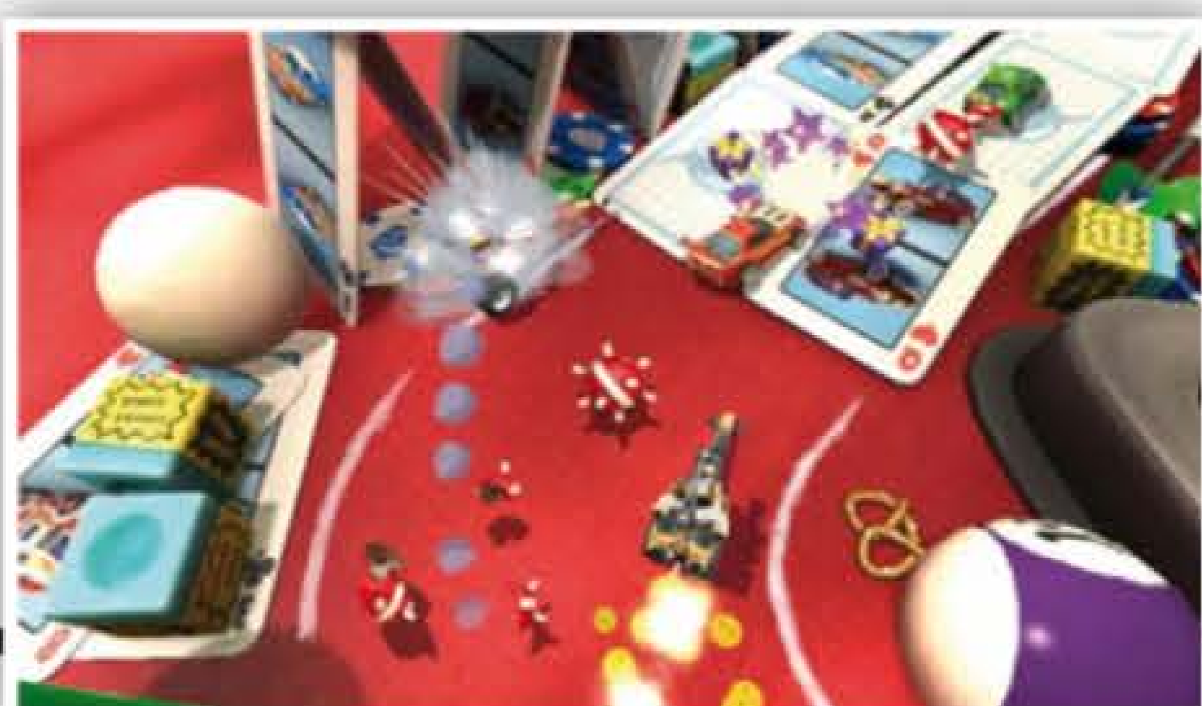
■ En cuanto a los combates, habrá cambios como la inclusión de tres barras de "energía" superpuestas.

TOYBOX TURBOS | CODEMASTERS | PS3 | NOVIEMBRE

Codemasters viaja a su pasado miniaturista



■ Los 35 vehículos serán de lo más variados: coches de bomberos, ambulancias, taxis, excavadoras, grúas, tanques, autocaravanas...



■ Los dieciocho circuitos estarán ambientados en sitios cotidianos, como un tapete para juegos de mesa, un colegio o una cocina.

Parecía que Codemasters había dado carpetazo a PlayStation 3 con *F1 2014*, pero nada más lejos de la realidad: la compañía va a lanzar este mes un juego descargable llamado *Toybox Turbos*. Se trata de un arcade que en buena medida homenajea a *MicroMachines*, la saga con la que la compañía se inició en el género de la velocidad, a principios de los años 90.

El juego combinará conducción y acción desde una perspectiva ligeramente ladeada. Podremos manejar 35 vehículos en un total de dieciocho circuitos, de modo que el desenfado será la base de todo, con armas como ametralladoras, imanes, martillos gigantes o pulsos electromagnéticos. Habrá seis modos de juego: Carreras tradicionales, Contrarreloj, Adelantamiento, Cuenta atrás, Eliminatoria y Huida (consistente en escapar de una ola). El multijugador será tanto local como online y admitirá hasta cuatro pilotos. ○

JUEGO DE TRONOS | SIN CONFIRMAR | TELLTALE GAMES | AVENTURA | FINALES DE 2014

Se acerca el invierno a las tierras del Norte

La aventura gráfica sobre *Juego de Tronos* que está preparando Telltale se presentará el 6 de diciembre en la feria PlayStation Experience y el primer capítulo llegaría antes de final de año, según ha afirmado el propio estudio. Sólo se ha desvelado que habrá cinco protagonistas, de modo que las decisiones de unos afectarán a los otros, y ya se sabe que, en el juego de tronos, o ganas o mueres...



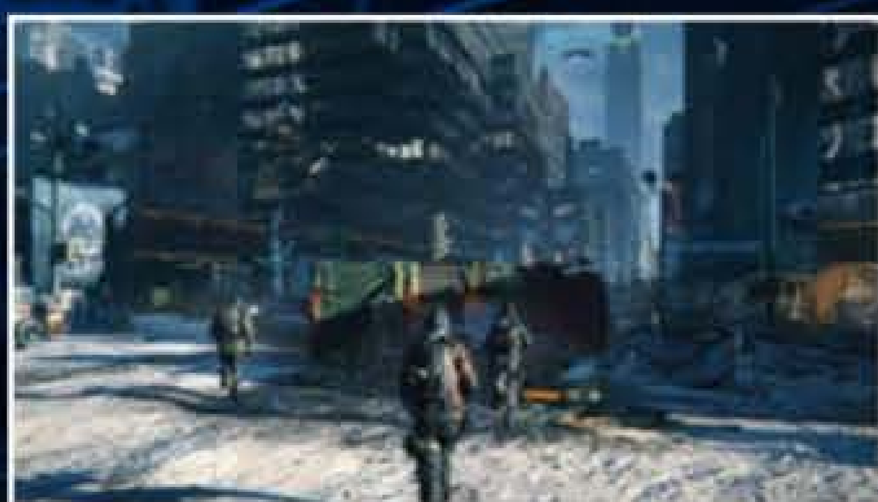
Habrá cinco protagonistas de una misma familia, que podrían pertenecer a alguna casa vasalla del Norte.


La campaña admitirá cooperativo para cuatro jugadores, aunque se podrá disfrutar también en solitario.

TOM CLANCY'S THE DIVISION | PS4 | UBISOFT MASSIVE | ROL | 2015

La Gran Manzana, sede para el rol más realista

No llegará hasta bien entrado 2015, pero poco a poco se van desvelando más detalles de *Tom Clancy's The Division*, uno de los juegos más esperados de PS4. En esta ocasión, ha sido el director artístico Rodrigo Cortés quien ha dado interesantes pinceladas en una entrevista al medio VG24/7. Según Cortes, aunque el juego incluirá mecánicas de diversos géneros, se ha concebido como un RPG desde el primer momento, por lo que la subida de nivel del personaje, el equipamiento o los parámetros será esencial. El rol se suele asociar a experiencias de cierto tonto fantástico, pero Ubisoft Massive pretende dar una vuelta de tuerca al género con una ambientación realista en la que todo será creíble, desde el armamento hasta los protagonistas, que deberán hacer frente al caos desatado en Nueva York tras la liberación de un peligroso virus. En relación con la conexión permanente obligatoria que requerirá el juego, Rodrigo Cortés ha destacado que la campaña tendrá un cooperativo para hasta cuatro usuarios, algo que se ha hecho pensando tanto en la historia como en las posibilidades jugables. Aun así, quien lo desee podrá jugar en solitario. Por otro lado, también habrá modos competitivos. Es de esperar que Ubisoft, una vez lanzados *Watch Dogs*, *Far Cry 4*, *Assassin's Creed Unity* y *The Crew*, vaya liberando cada vez más datos.


El motor Snowdrop ofrecerá la recreación más realista que se haya visto de Nueva York.


Los disparos en tercera persona y las coberturas serán la base de la jugabilidad.

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO

EL TERROR NO PARA DE CRECER

El género del terror ha renacido con todas las de la ley. Por eso, no es de extrañar que el estudio **Red Barrels**, a través de la figura de su cofundador, **Philippe Morin**, haya confirmado que ya está enfrascado en el desarrollo de ***Outlast 2***, secuela del juego aparecido en PS4 este año. **No hay fechas ni plataformas confirmadas.**

NUEVOS DATOS

TORTAS EN LA EDAD MEDIA

Omega Force, el estudio responsable de la saga ***Dynasty Warriors***, está trabajando en ***Bladestorm Nightmare***, otro título de batallas multitudinarias, **pero ambientado en la Europa de la Edad Media**, en lugar de en China Así, manejaremos a mercenarios que lucharán a favor de Francia o de Inglaterra en la **Guerra de los 100 Años**. Llegará **a principios de 2015 tanto a PS4 como a PS3**, aunque, en el segundo caso, lo hará sólo en formato digital.



NUEVOS DATOS

SYBERIA 3 NO OLVIDA PS4

Tras un largo período de silencio, **Microïds ha dado nuevos detalles de *Syberia 3***, una aventura que nos llevará hasta las tierras norteñas de Youkol, un pueblo que posee un secreto relacionado con los mamuts. **Llegará a PlayStation 4** en algún momento de **2015** y contará con gráficos tridimensionales.

LANZAMIENTO

MÁS LUCHA Y DESPENDOLE

En primavera de 2015, PS4 y PS3 recibirán ***Dead or Alive 5 Last Round***, una nueva revisión ampliada del polifacético juego de lucha del Team Ninja. Podremos transferir a PS4 los contenidos que ya tuviéramos en PS3.



NUEVOS DATOS

UNA ÚLTIMA VEZ EN PS3

Desde el 11 de noviembre, está a la venta **la versión GOTY de *The Last of Us* para PlayStation 3**, por **39,99 euros**. Incluye todos los DLC: la historia de ***Left Behind***, los packs de mapas del online y el nivel de dificultad adicional.

ANUNCIO

PS4 TENDRÁ SU TUMBA

***Grave*, el juego de terror indie** que está desarrollando **Broken Window Studios, ha sido confirmado recientemente para PS4**. Llegará en **2015** y se ambientará en un lugar desértico, de modo que el ciclo día-noche lo será todo: de día, habrá que coger recursos; de noche, huir de los monstruos que aparecerán.



ANUNCIO

MÁS CRISIS TEMPORALES

Bandai Namco ha confirmado el lanzamiento de *Time Crisis 5*, la nueva entrega de su famosa saga de pistolas, para la **primavera de 2015**. De momento, sólo está confirmado para los **salones recreativos de Japón**, pero no sería raro que hubiera versión para consola más adelante. Ya veremos...

LANZAMIENTO

XPERIA Z3 Y SU JUEGO REMOTO

Ya está disponible la aplicación que permite a los usuarios del smartphone de **Sony Xperia Z3** (en su versión normal, Compact o Tablet) **jugar a los juegos de PS4** en la pantalla del teléfono vía Wi Fi (como si fuera una **PS Vita**) y usando el **Dual Shock 4**. Nosotros ya hemos podido probarlo y funciona muy bien.



¿QUÉ PASA CON...?

... el futuro de *Destiny*?
Pues que el CEO de Activision Blizzard, Eric Hirshberg, ya ha comentado que se está trabajando en la secuela... Sin descuidar por supuesto las expansiones del primero (recordemos que dijeron que iban a darle soporte durante diez años). De momento el 9 de diciembre llega la primera: *The Dark Below*.

... *Project CARS*?
Lo esperábamos para este otoño, pero Bandai Namco anunció que se retrasa hasta el 20 de marzo de 2015. Así no sufren el "atasco navideño" y sus creadores tienen más tiempo para pulirlo.



... Jade Raymond?
Tras una década en Ubisoft, la productora del primer *Assassin's Creed* (además de otras franquicias) abandona la compañía gala para dedicarse a "otros proyectos". Alexandre Parizeau la sustituirá al frente de Ubisoft Toronto.

... los rumoreados *Fallout 4* y *Heavenly Sword*?
Aunque están desarrollando *Hellblade*, en Ninja Theory no se olvidan de Nariko y su *Heavenly Sword* y no descartan su regreso "si las circunstancias son las oportunas". Por otro lado, Bethesda ha registrado las marcas "Fallout: Shadow of Boston" y "Fallout: Ultimate Collection". Se nos hace la boca agua...

... la versión para PS3 del prometedor *Dying Light*?
Pues que se ha cancelado. Según sus creadores, PS3 no tiene la potencia suficiente como para mover el juego con la solvencia deseada y por ello este juego de zombis sólo saldrá en PS4 a comienzos del año que viene.





GTA V | PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | 18 DE NOVIEMBRE

GTA V aterriza en PS4 con múltiples mejoras

¿*GTA V* en primera persona? Pues sí. Y es sólo una de las novedades que nos trae la "remasterización" en PS4 de l a última obra de Rockstar.

Cuando lanzaron los DLC de *GTA IV* y posteriormente el de *Undead Nightmare* de *Red Dead Redemption*, les pusimos como ejemplo de cómo debían ser los DLC. Y ahora, con la "remasterización" de *GTA V* en PS4, hacemos lo mismo. Rockstar vuelve a dar una lección de cómo se deben hacer las cosas, lanzando en la "next gen" una versión de su última gran obra repleta de novedades y añadidos, tantos que casi no sabemos ni por dónde empezar. A las "típicas" mejoras gráficas que suelen incluir este tipo de remasterizaciones (gráficos a 1080 p, texturas de más calidad, mayor distancia de dibujado, una ciudad más poblada y con más detalle...) se une la posibilidad de jugarlo en primera persona. Y para ello han tenido que crear más de 3.000 animaciones nuevas que ilustren todos los movimientos en vista subjetiva, desde los más básicos como subirse o bajarse de un vehículo hasta "pijadas" como hacernos un "selfie" con la cámara. Y aparte de todo ese trabajo, han desarrollado un nuevo sistema de control y de apuntado, que también funciona si jugamos en tercera persona. Y además, *GTA V* en PS4 ofrecerá nuevas misiones y eventos, más armas y vehículos disponibles, cerca de 150 canciones nuevas para la banda sonora y muchos detalles más, con la opción de importar nuestra partida de PS3 para continuarla en PS4 con todas estas mejoras. Y el festival continúa en *GTA Online* (que también puede jugarse en vista subjetiva), con añadidos como 30 jugadores Online en vez de 16. ¿Quién podrá resistirse a pillarlo?



GTA V en PS4 ofrecerá nuevas misiones y eventos, además de nuevos vehículos y armas, opciones de personalización, etc.



Para garantizar la calidad en primera persona, han creado más de 3.000 animaciones nuevas, el interior de los vehículos...

Otras remasterizaciones de calidad

Aunque para muchos son poco menos que la encarnación del Mal, para otros las remasterizaciones de juegazos de PS3 que salen en PS4 con mejoras son una excelente oportunidad de volver a disfrutar de un juego en su mejor versión. Veamos unos ejemplos:



Sleeping Dogs Definitive Edition incluye los 24 DLC que vimos en PS3 (entre los que están sus dos expansiones) y mejoras gráficas, aunque leves.



The Last of Us Remasterizado luce aún más espectacular en PS4 y además trae todos los contenidos adicionales del pase de temporada, incluyendo el emotivo *Left Behind*.











Entre las mejoras gráficas podéis apuntar los ansiados 1080 p, una mayor distancia de dibujado, efectos climatológicos mejorados, escenarios mucho más poblados...



Diablo III Reaper of Souls Ultimate Evil Edition **tiene tantas mejoras y añadidos como letras hay en su título, aunque también contó con versión para PS3.**



En *Tomb Raider Definitive Edition* nos quedamos con la boca abierta viendo a Lara moverse a 60 fps y bajo un apartado gráfico soberbio, cómo no a 1080 p.



Metro Redux **nos permitió disfrutar en PS4 de *Metro Last Light* de PS3 con mejoras y además incluía *Metro 2033* por primera vez en una consola de Sony.**





1 Un clásico en estas ferias: podíamos probar *F1 2014* montados en un monoplaza.

2 En el stand de BadLand pudimos probar *The Walking Dead, Rugby 15, MortorCycle, La Voz...*

3 En nuestro stand te podías fotografiar con la Llave Espada... Y Dani no pudo resistirse.

4 5 *Bloodborne* fue uno de los juegos que más expectación levantó en el stand de Sony, igual que *Dead Island 2*, otro juego de 2015.

6 En nuestro stand se pudo jugar a *Kingdom Hearts 2.5 HD ReMIX* y *Dragon Age: Inquisition.*

7 Bandai Namco también tuvo espacio para sus juegos más infantiles.

8 *The Order 1886* provocó colas larguísimas. Fue uno de los juegos más demandados.

9 DriveClub fue otro de los juegos estrellas del stand de Sony.

10 En el stand de Hobbyconsolas.com estuvimos firmando revistas y haciéndonos fotos.

MADRID GAMES WEEK | FERIA DE VIDEOJUEGOS

Madrid Games Week 2014 bate récords

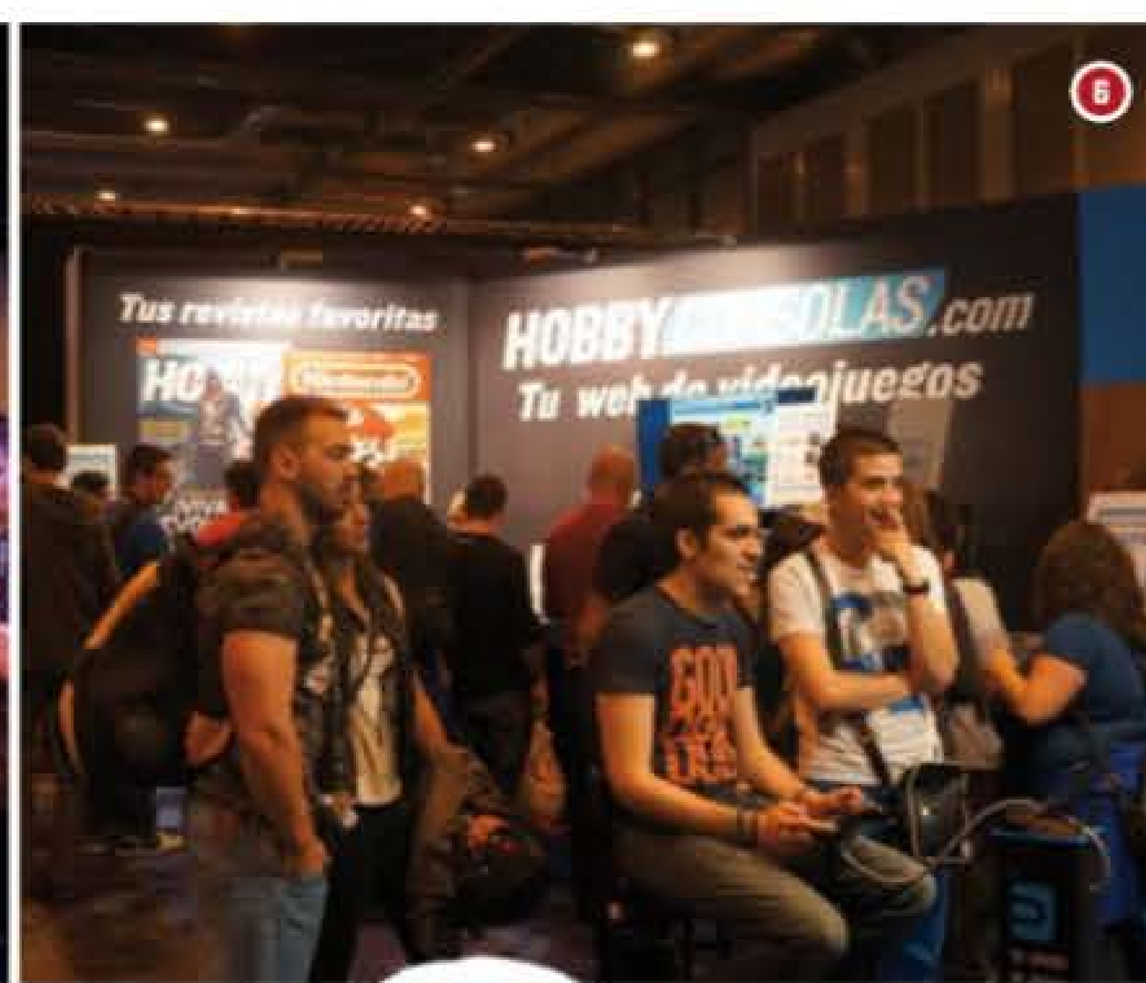
Más público, más juegos... La feria de Madrid supera en cifras a la edición del año pasado.

Entre los días 16 y 19 de octubre se celebró la feria de videojuegos más importante de nuestro país, organizada por IFEMA y promovida por la Asociación Española de Videojuego (AEVI). Esta segunda edición de la Madrid Games Week ha batido el récord de asistencia de 2013, sumando 55.000 visitantes frente a los 52.000 del año pasado y se mostraron 240 juegos ("sólo" hubo 150 en 2013). En lo que no han estado tan finos es en los puestos de juego, ya que frente a los 550 del año pasado este año debía haber poco más de 400, lo que se tradujo en enormes colas para disfrutar de los juegos con más tirón (los que todavía no han salido a la venta), como *The Order 1886, Evolve Dead Island 2, Battlefield Hardline*... En cuanto a expositores, este año casi todas las distribuidoras han optado por ocupar espacios dentro de los stands de las tres grandes, Sony, Nintendo y Microsoft, salvo Bandai Namco y BadLand Games que sí contaban con su propio stand. El resultado ha sido una sensación menos impactante que la de años anteriores, aunque a la larga permitía moverse más cómodamente por los atestados pasillos.

El stand más grande fue el de Sony, con 2.000 metros cuadrados y una enorme arena de juego en la que se llevaron a cabo los primeros encuentros de la Liga Oficial PlayStation y cuyo anfiteatro estuvo siempre lleno de público, bien disfrutando de las partidas multijugador, bien viendo vídeos de juegazos de 2015 en un enorme pantallón.

También hubo una zona dedicada a los desarrolladores locales y dirigida por Game Lab Academy, donde vimos los proyectos de 55 estudios españoles; se pudo probar Occulus Rift, disfrutar de juegos y consolas clásicas gracias a Retromadrid, asistir a las competiciones de la Liga Nacional de Robótica, probar los últimos teléfonos móviles y televisores curvos de LG, asistir a las conferencias de AEVI Fórum (allí estuvieron Sonia Herranz y David Martínez) y participar en distintos concursos de karaoke y el clásico cosplay organizado por Hobby Consolas... Y eso sin olvidarnos de las compras, desde videojuegos en GAME a componentes informáticos y todo tipo de merchandising (y a buenos precios) en distintas tiendas repartidas por los laterales del pabellón 8 de IFEMA. Por supuesto, nosotros también estuvimos por allí. En nuestro stand se sorteaba una moto Kymco de *Los Sims 4*, te podías hacer una foto con la Llave Espada de Sora (o con Dani Acal), probar un montón de juegos y llevarte la revista firmada por alguno de nosotros... Aquí os dejamos algunas imágenes. ○







MADRID GAMES WEEK










La familia Gutiérrez ganó el concurso en la categoría de grupo.

CONCURSO DE COSPLAY



No hay feria de videojuegos que se precie sin cosplayers y Hobbyconsolas.com y Bandai Namco organizamos un concurso para premiar a los mejores disfraces de la feria. El éxito de participantes y público fue total, había disfraces de todo tipo y cual más espectacular. Pero sólo puede que dar uno y tras sumar los votos de los usuarios de la web, la ganadora individual fue Judit Martínez con su disfraz de *Bayonetta 2* y en la categoría de grupo Ignacio Gutiérrez y familia (*The Last of Us*) se llevaron el premio. Patricia Jiménez (lectora incondicional de Playmanía) quedó en segunda posición con un espectacular disfraz de *Crash Bandicoot*.



Los mejores de los PlayStation Awards

LOS **FINALISTAS** DE LOS PREMIOS DE SONY

El 9 de julio Sony convocó los premios PlayStation Awards, con la intención de impulsar el desarrollo local de videojuegos. Cualquier desarrollador con un proyecto inédito podía presentar su juego, con el objetivo de ganar el PlayStation Award y con él 10.000 euros para terminar el juego, un espacio físico, los kits de desarrollo necesarios para lanzarlo en PS3, PS4 y PS Vita y una campaña de marketing valorada en 200.000 euros. Pues bien, de los más de 100 proyectos presentados inicialmente, 25 fueron seleccionados por un jurado y pudieron probarse en la Madrid Games Week. Y después de probarlos, podíamos votar por nuestro favorito, voto que ha sido determinante en la selección de los 12 proyectos finalistas. Los que pudisteis jugarlos estaréis de acuerdo con nosotros en el enorme talento que se concentraba en el recinto donde se encontraban los juegos. Aquí tenéis la lista de los 12 trabajos finalistas (y el porcentajes de votos):

- ***Adam***, de Indiefferent Games **(8,1%)**
- ***Beyond the Crystal***, de Drakhar Studio **(7,3%)**
- ***Castles***, de Whoot Games **(5,9%)**
- ***Cosmic Challenge***, de Kohda Interactive **(4,9%)**
- ***DogChild***, de Animatoon **(9,7%)**
- ***IslaBomba***, de Sons of a Bit **(12,9%)**
- ***Lost Signal***, de Jackpot Studios **(9,5%)**
- ***Million Dollar Gangster***, de Gizmo Games **(6,6%)**
- ***Mutant Meat City***, de Code Harvest **(4,7%)**
- ***Project Martin***, de GamerOn **(7,5%)**
- ***Space Rotary Star Gladiator***, de Model Sheep Studio **(5,8%)**
- ***Toys Team Racer***, de Circus **(4,4%)**


Tras ver los juegos podíamos votar por nuestro favorito.


Type-0 será un juego de rol con combates en tiempo real, con un desarrollo frenético. Nada de turnos...

FINAL FANTASY TYPE-0 HD | PS4 | SQUARE ENIX | ACTION RPG | MARZO 2015

La vuelta al cole más esperada

Ya hemos jugado a *Final Fantasy Type-0 HD*, la versión remasterizada de la entrega de PSP que llega a PS4 dispuesta a revitalizar la saga cual cola de fénix.

Se ha hecho de rogar, pero finalmente hemos podido jugar nuestras primeras partidas a *Type-0*, uno de los *Final Fantasy* más atípicos y mejor valorados de los últimos años. Nosotros nos ponemos en el papel de los alumnos de la Clase Zero, doce muchachos con habilidades mágicas que deben defender su patria del ataque del Imperio Militesi, que busca hacerse con el Cristal que custodia el reino de Rubrum. Cada uno de estos jóvenes posee habilidades características que los hacen únicos y que recuerdan a los "trabajos" que se han visto en numerosas entregas de la saga: Ace, por ejemplo, utiliza cartas para atacar, la jovial Sice blande una gigantesca guadaña y Nine porta una poderosa lanza, al estilo de los Draconarius. El sistema de combate deja de lado los turnos para ofrecer batallas en tiempo real muy frenéticas (como las de *Crisis Core*, pero sin la dichosa máquina tragaperras), en las que es tan importante esquivar como atacar en el momento justo: cuando la retícula se pone de color amarillo, significa que nuestro ataque será un golpe crítico que causará el doble de daño, mientras que si está de color rojo, nuestro ataque será mortal y acabará instantáneamente con el enemigo. Dominar este sistema es fundamental si queremos sobrevivir, pues *Type-0* es uno de los *Final Fantasy* más difíciles de los últimos tiempos. Nosotros mismos fuimos derrotados en más de una y de dos ocasiones... En especial por el jefe final de la demo, un personaje clásico que los fans de la saga reconocerán al instante y que, además, iba acompañado por la misma melodía que lo caracterizaba en *Final Fantasy V*. Si aun con todo esto seguís indecisos sobre si haceros o no con Type-0 HD, recordad que incluirá Episode Duscae... ¡La demo de *Final Fantasy XV*! Y eso es motivo más que suficiente para volver al colegio de magia y hechicería... para conocer a los alumnos de la clase Zero.


La sangre fluirá en los combates, a diferencia de otros *Final Fantasy*.


¡Vuelven las invocaciones! Pero ojo, porque el personaje que las usa muere y no puede ser resucitado.


■ En *FF Type-0* tendremos 14 personajes disponibles, lo que forma uno de los elencos más grandes que se recuerdan.


■ Solo tres personajes pueden formar parte de nuestro grupo, pero al morir son reemplazados automáticamente.


■ La magia y los hechizos como Piro, Hielo o Electro no faltarán a la fiesta, y serán tan espectaculares como siempre.


■ Nos enfrentaremos a todo tipo de criaturas, bichos robóticos gigantes incluidos.



Lo que hacemos, lo hacemos bien

Daniel Acal
@daniacal

Hace un par de semanas se cumplió el décimo aniversario de *GTA San Andreas*. Diez años han pasado ya desde que Rockstar perfeccionara la fórmula que ellos mismos inventaron con un juego enorme en todos los sentidos. Y es que hablar de *GTA San Andreas* es hablar del juego más grande y ambicioso de PS2. Del juego que marcó el techo de una generación. Del que para muchos (incluido el que firma este texto) es el mejor juego de la consola más vendida de la historia, el mejor juego de la consola que más juegos ha vendido de la historia (casi 1662 millones de juegos vendidos en total) y el mejor juego de la consola que más cantidad de títulos posee en su catálogo de toda la historia (cerca de 11.000). Fue la culminación de una idea, de un género y hasta de una generación. Y logró convertirse en el título más vendido de la historia de las consolas PlayStation (con 20,81 millones de copias vendidas).

En estos diez años, muchas cosas han cambiado en este negocio. Pero afortunadamente, hay cosas que no. Al igual que cierta marca de electrodomésticos, en Rockstar, lo que hacen, lo hacen bien. Ahora y hace diez años. Incluso tratándose de un tema espinoso como son las remasterizaciones, para muchos una especie de cáncer que sufre esta industria en la actualidad.

Yo opino que no es para tanto, aunque sí veo criticable el hecho de cobrarlas "a precio de novedad". Pero dejando a un lado el discutible tema del precio, las remasterizaciones de juegazos de PS3 que llegan a PS4 con mejoras y añadidos suponen una buena oportunidad para que todos aquellos que en su momento se perdieran ese juego en cuestión puedan recuperarlo en su mejor versión. Y si encima esas mejoras y añadidos son tan importantes como para justificar el "volver a pasar por caja" incluso si ya lo disfrutaste, pues mejor que mejor. Y eso es exactamente lo que ocurre con *GTA V* en PS4.

En Rockstar podrían haberse limitado a hacer una versión "cumplidora", a 1080 p (el original de PS3 se quedó en los 720 p) y con dos chorradas de poca monta más. Pero no. A la gente de Rockstar les gusta hacer las cosas bien y los caminos difíciles (no en vano son los autores del incomprendido *Bully/Canis Canem Edit*). *GTA V* en PS4 añade nuevas misiones y eventos, más armas y vehículos, más de 150 temas nuevos a su banda sonora y casi dobla la cantidad de jugadores que pueden jugar a *GTA Online* (de 16 jugadores pasamos a los 30 más dos espectadores que ofrece la versión de PS4).

¿Os parece poco? Pues además *GTA V* puede ser jugado en vista subjetiva, una idea que al principio me resultaba algo extraña pero que, después de verlo en movimiento, reconozco que me ha conquistado. Porque aquí lo fácil era hacer una chapuza . Pero una vez más, en Rockstar dan una lección y, para asegurarnos una buena experiencia, se han currado más de 3000 animaciones específicas para esta vista en primera persona. Acciones como recargar el arma, escalar, entrar y salir de los vehículos o lanzarse en paracaídas (por poner unos pocos ejemplos), han sido creadas desde cero. Al igual que múltiples detalles como el interior de los vehículos o un nuevo sistema de control y apuntado, que se unen a mejoras como una mayor distancia de dibujado, más peatones en la ciudad y fauna en las zonas salvajes, efectos climatológicos mejorados...

Y es que, ya que lo haces, hazlo bien. Aunque a Rockstar yo ya les juré amor eterno en 2005 cuando me hicieron *The Warriors*, un beat'em up inspirado en la peli homónima de 1979. Ninguna otra compañía se habría atrevido con un proyecto tan descabellado. Rockstar sí. Y además, lo hicieron bien.



AHORA Y HACE DIEZ AÑOS, EN ROCKSTAR CUIDAN SUS PRODUCTOS HASTA LÍMITES QUE ROZAN LO OBSESIVO.



Identidad perdida

A finales de octubre, Capcom presentó los resultados financieros para el segundo trimestre de su año fiscal (que termina en marzo de 2015) y que, en resumidas cuentas, suponen un varapalo importante para la compañía, con descensos de ingresos cercanos al 50% respecto a 2013. No es de extrañar, con pocos lanzamientos y, la gran mayoría, refritos o expansiones de viejos conocidos, como *Ultra Street Fighter IV*. Pero no son los únicos: en la Tierra del Sol Naciente demasiadas cosas están y han cambiando. ¿Si no de qué Sony iba a lanzar PS4 antes en Occidente que en su propia casa o llevarse parte de la producción de sus consolas a China?

Para cualquiera que comenzara a jugar en los 80, Japón siempre ha sido la "meca", el lugar de referencia para quien ame los videojuegos. Que fueran un invento americano no impidió que los japoneses tomaran rápidamente la delantera, tanto en los salones recreativos como el propio mercado doméstico tras la hecatombe de Atari. Nintendo, Sega y la propia Sony hicieron que esta industria creciera y con los años se globalizara... lo que al mismo tiempo, en mi opinión, está suponiendo su propio fin.

Y digo que muchas cosas están cambiando porque Japón tampoco es el país que era. O que creíamos que era. Muy lejos queda ya la parte "espiritual" del jugador japonés, que evitaba vender y/o comprar cosas de segunda mano porque, según sus tradiciones y creencias, los objetos retienen parte del alma de su dueño. Hoy en día, "Book-Off" es la cadena de segunda mano más grande de Japón, con cientos de tiendas que venden todo tipo de objetos, desde móviles a juegos y consolas (muchas de ellas esquilmadas por retro-coleccionistas y tiendas que, a menudo, inflan el precio en occidente).

Pero el jugador no sólo ha cambiado en lo espiritual. Los salones recreativos han ido perdiendo interés progresivamente, como las consolas domésticas, a favor del juego en teléfono móvil porque ¿quién no tiene uno? Es un poco la pescadilla que se muerde la cola: es barato desarrollar y editar juegos en estas plataformas, y hay títulos que en algunos casos funcionan muy bien, como *Puzzle & Dragons*, que llegó a ingresar la friolera de 65 millones de dólares al mes en su mejor momento, a principios de 2013. ¿Para qué arriesgarse con las consolas si la ecuación costes/ingresos no me va a salir?

MUCHAS COSAS ESTÁN CAMBIANDO EN JAPÓN, ¿SI NO DE QUÉ IBA SONY A LANZAR PS4 ANTES EN OCCIDENTE?

Ahí es donde entra en juego la mencionada globalización. Para intentar que cuadren las cuentas, la gran mayoría de estudios nipones plantean sus juegos pensando en una audiencia global, no local. Sólo hay que ver la dirección que está tomando, por ejemplo, la saga *Final Fantasy*, que promete alcanzar nuevas cotas de "¿pero qué es esto?" con su décimo quinta entrega, que supondrá por primera vez la irrupción de los combates puramente de acción, muy al gusto americano, en la fórmula de la saga numerada. Y no es el único ejemplo... aunque todos redundan, al final, en una clara pérdida de identidad.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



Claro que hay excepciones, como Konami con su *Metal Gear Solid*, cuya vocación "internacional" quizá era anterior a la necesidad de las ventas que, a mi juicio, es lo que está propiciando que algunos extraños engendros sin alma lleguen al mercado. Cualquiera que haya jugado a *Final Fantasy VII* o *Chrono Cross* (inexplicablemente aún inédito en España), sabrá reconocer lo que hacía y hace especiales a esos juegos, y lo que les falta a las actuales producciones de Square Enix (por seguir con el ejemplo) y de otros estudios japoneses, desde la mencionada Konami a Sega.

Ojo, que eso no quita que los jugadores japoneses sigan comprando juegos para sus consolas: ahí está *Monster Hunter* que sigue arrasando y empujando las ventas de hardware en el sistema que se lanza. Pero el problema es que cada vez hay menos juegos que estén en sintonía con sus gustos. Y, si me apuráis, con los de los jugadores del resto del planeta que, hace unos años buscaban en las producciones niponas lo que ahora no son capaces de ofrecer.

YA ESTÁ AQUÍ LA REVOLUCIÓN DE LOS E-SPORTS

LIGA OFICIAL PLAYSTATION

COMPETICIÓN PARA TODOS



Los deportes electrónicos no se practican en chándal, no hace falta estar en buena forma física y ni tan siquiera es necesario salir de casa para disfrutarlos. Eso sí, hay que estar preparado y lo más normal es que te den más de un repaso cuando pruebas a unirte a una competición... Al menos, hasta la llegada de la Liga Oficial.

Station

PS4 PS4

los ganadores se han llevado premios y ventajas adicionales para la Liga Oficial, como puntos para subir de nivel en la plataformas o trofeos que acrediten su triunfo. Pero pasada la feria, todas las competiciones se celebran online, a través de la plataformas desarrollada por Sony España, a la que todos los usuarios de PS4, sean del nivel que sean, están invitados a participar. Unirse a la Liga es gratuito y muy fácil. Sólo hace falta una PS4 y ser miembros de PS Plus.

Así empieza la primera temporada.
Uno de los grandes atractivo de esta Liga Oficial es que la plataforma se encarga de buscarnos jugadores de nuestro nivel (gracias a la información de nuestra cuenta PSN), con lo que nunca tendremos la sensación de ser el saco de los golpes de otros competidores.

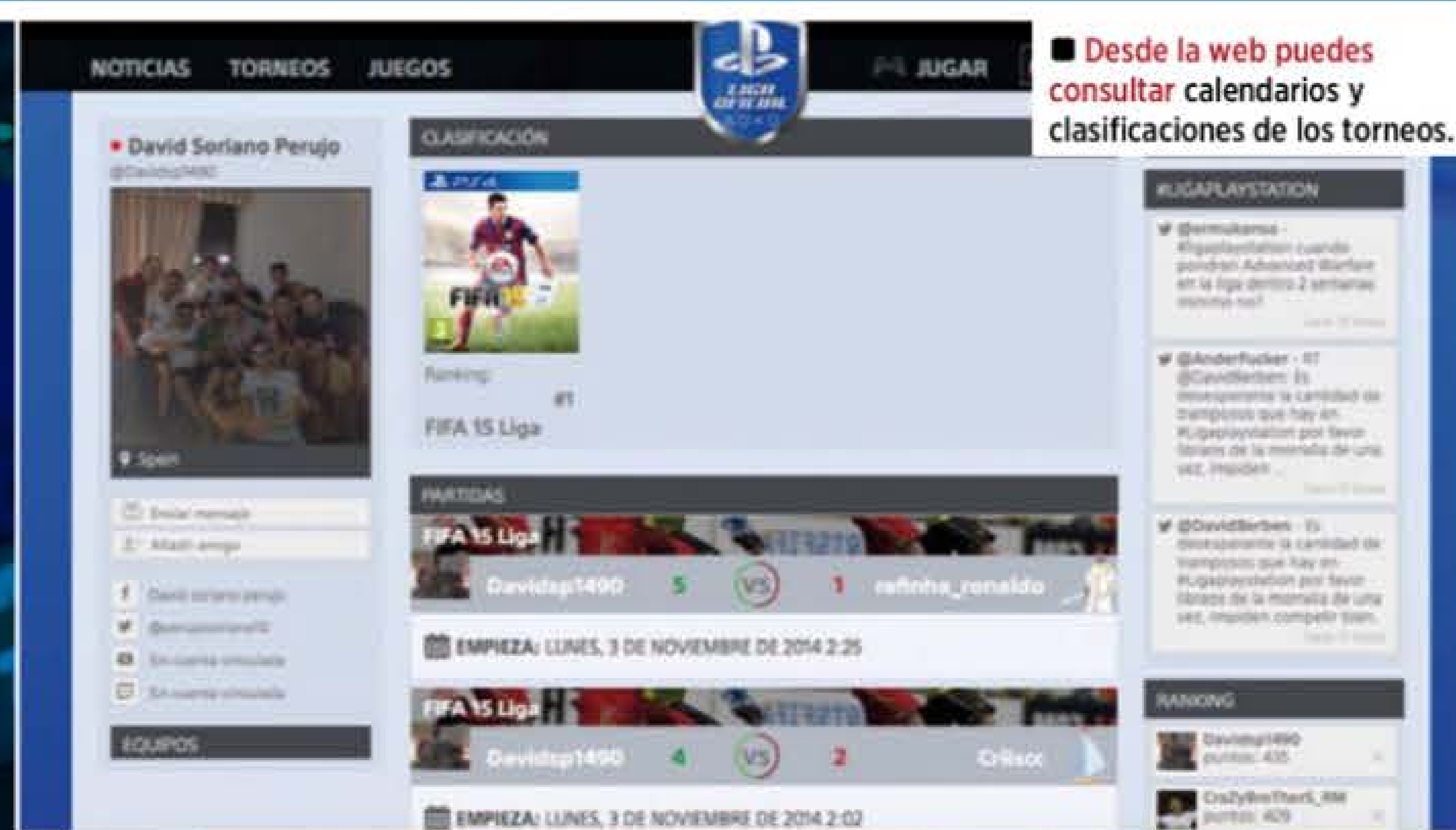
Actualmente hay torneos y competiciones sobre cuatro juegos: *FIFA 15, Battlefield 4, Call of Duty Ghosts* y *War Thunder*. Aunque el plan es que se unan más juegos, como el free to play español *Invokers, NBA 2K15, Moto GP 14* y, cómo no, *Driveclub*. Hay desde ligas a torneos de eliminación y podemos participar de manera individual o por equipos.
Esta primera temporada durará hasta el 11 de enero de 2015 y no hay previsto que haya más competiciones presenciales como la de Madrid Games Week, aunque Sony sí quiere organizar una final presencial en la segunda temporada. Al participar en las distintas competiciones disponibles ganaremos Puntos de Liga lo que nos hará subir en el ránking de la plataformas. Habrá un ránking por juego y otro general, sumando la puntuación obtenida en todos los juegos.

Es decir, que si sólo juegas a *FIFA 15* es difícil que conquistes el premio general... Aunque tranquilo, que lo bueno de esta Liga es que iniciarte en el resto de juegos es facilísimo, ya que el sistema va a elegirte rivales de tu nivel, con esa filosofía de democratización que caracteriza a la nueva plataforma de Sony. Cada vez que juguemos un partido tendremos que enviar a la organización un pantallazo del resultado, ya sea utilizando el botón Share de PS4 o haciendo una foto a la tele. Los 10 primeros del ránking general y los 3 primeros de cada juego recibirán jugosos premios, que podéis ver aquí abajo.

Más que competición.
Pero la Liga PlayStation no sólo te permitirá competir online en igualdad de condiciones. La plataforma es, además, un punto de encuentro



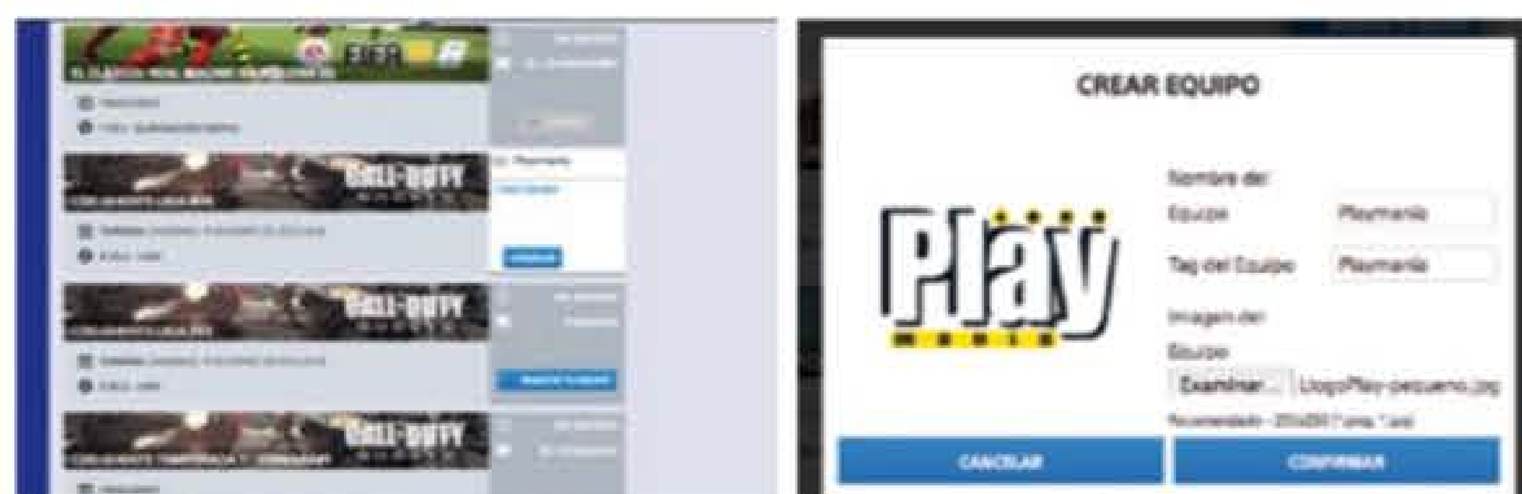
el registro no puede ser más sencillo y te abre un enorme mundo de juego online.



Desde la web puedes consultar calendarios y clasificaciones de los torneos.

¿Cómo me apunto a la Liga Oficial PlayStation?

Unirte a la Liga es realmente sencillo. Debes tener una PS4 y ser miembro de PlayStation Plus. Después, sólo tienes que acceder a la web oficial: **www.ligaplaystation.com** y registrarte, pinchando en "Registro", arriba a la derecha. Luego, introduce tus datos personales, tu ID de PlayStation y un correo de contacto. Ojo, recibirás un mail de confirmación en el correo electrónico asociado a tu ID de PlayStation. Si te has hecho varias cuentas PSN, utiliza tu cuenta principal. La cuenta que uses en el registro es la que servirá de base para que el sistema "matchmaking" seleccione rivales de tu nivel. Crear equipos es igual de sencillo. Pinchando en la pestaña de Torneos de la Home, aparecerá el listado de todos los torneos disponibles. Si la competición es por equipos, pincha en "Registra tu equipo". Tanto si ya tienes uno como si no, se te dará la opción de crear un equipo. Sólo debes introducir nombre, Tag e imagen. Y después, añadir amigos a tu equipo.



Premios de la Liga Oficial PlayStation

La primera temporada se puso en marcha el 16 de octubre y estará activa hasta el 11 de enero. Durante este tipo podrás participar en todos los eventos y competiciones que quieras, acumulando puntos tanto para el ránking individual de cada juego como para el general. Puede haber torneos que tengan premios propios (se especifica en las bases del cada torneo), pero los premios principales se entregarán al final de la temporada y son estos:

Ránkings

Ránking General

1	PS Plus 1 Año + 1.000 € saldo PSN
2	PS Plus 1 Año + 500 saldo € PSN
3	PS Plus 1 Año + 250 saldo € PSN
4	PS Plus 3 Meses + 100 saldo € PSN
5	PS Plus 3 Meses + 50 saldo € PSN
6	PS Plus 3 Meses
7	PS Plus 3 Meses
8	PS Plus 3 Meses
9	PS Plus 3 Meses
10	PS Plus 3 Meses

Ránking FIFA 15

1	10.000 FIFA Points + PS Plus 1 Año + 500 € saldo PSN
2	5.000 FIFA Points + PS Plus 3 Meses + 200 € saldo PSN
3	5.000 FIFA Points + PS Plus 3 Meses + 100 € saldo PSN

Ránking Battlefield 4

1	Battlefield Hardline PS4 + Battlefield Premium + PS Plus 1 Año
2	Battlefield Hardline PS4 + Battlefield Premium + PS Plus 3 Meses
3	Battlefield Hardline PS4 + PS Plus 3 Meses

para jugadores de PS4, donde podremos interactuar con amigos, compartir los logros en redes sociales (vinculando nuestra página personal a nuestros perfiles de Facebook, Twitter, YouTube o Twitch), y formar parte de una comunidad en torno a nuestros juegos. Incluso podremos crear partidas privadas con amigos. La plataformas está todavía en fase de beta y hay muchas cosas que implementar, como la integración de vídeo. De momento, están recogiendo los comentarios de los usuarios para mejorar todos los aspectos que pudieran entorpecer la experiencia y añadir nuevas funciones. Si estabas esperando una plataforma online en la que competir en igualdad de condiciones con otros jugadores de PS4, no te lo pienses más, la Liga Oficial PlayStation te está esperando.



Cuando elijas jugar la plataforma te buscará un rival de tu mismo nivel.


Los ganadores en los torneos de MGW se llevaron suscripciones a PS Plus y ventajas para la plataforma.

Ránking Call of Duty Ghosts

1	PS Plus 1 Año + 500 € saldo PSN
2	PS Plus 3 Meses + 200 € saldo PSN
3	PS Plus 3 Meses + 100 € saldo PSN

Ránking War Thunder

1	PS Plus 1 Año
2	PS Plus 3 Meses
3	PS Plus 3 Meses

Preguntas frecuentes

¿Qué es la Liga Oficial PlayStation?
Es una plataforma de juego online para jugadores de PS4, que podrán jugar partidas rápidas, torneos y diferentes competiciones con otros jugadores a través de su PS4.

¿Quién organiza la Liga Oficial PlayStation?
El creador y responsable es Sony Computer Entertainment España.

¿Qué necesito para participar?
Necesitas una PS4, una suscripción activa a PlayStation Plus y registrarte en la página **www.ligaplaystation.com**. Sólo debes rellenar un cuestionario con tus datos personales y tu ID de PSN.

¿Hay restricciones para participar en la Liga Oficial PlayStation?
La única restricción es que hay que tener una cuenta PSN española. Aunque no hay restricción de edad, se recomienda respetar el PEGI de cada juego. La Liga PlayStation podría denegar la participación a algún usuario que no cumpla con los requisitos de edad.

¿Qué juegos forman parte de la Liga Oficial PS?
FIFA 15, Call of Duty Ghosts, Battlefield 4 y War Thunder están incluidos desde el primer día. Posteriormente se irán añadiendo nuevos juegos (ya están previstos *NBA 2K15, Driveclub, Invokers*...). Puedes sugerir juegos que te parezcan interesantes enviando un mail: **info@ligaplaystation.es**

¿Qué son las temporadas? ¿Cuánto tiempo duran?
Las temporadas son los periodos de tiempo en los que se computan los puntos conseguidos en cada juego disponible, en cualquier tipo de competición. La primera temporada de la Liga Oficial PlayStation comenzó el 16 de octubre y termina el 11 de enero de 2015.

¿Merece la pena apuntarse a la Liga con la temporada ya iniciada?
Sí, ya que continuamente se abren nuevos torneos específicos y podrás apuntarte en todos los torneos que mantengan su inscripción abierta. Además, siempre puedes disputar partidas rápidas con las que subir tu nivel.

¿Puedo jugar contra mis amigos?
Sí, pero sólo en torneos privados, no competitivos. En el resto, tu rival se elegirá por un proceso automático (matchmaking).

¿Es obligatorio formar un equipo?
Habrá juegos y torneos donde puedas participar de manera individual pero en otros será necesario competir en equipo.



Hay desde ligas a torneos eliminatorios. Podrás elegir jugar donde prefieras.

¿Cómo envío imágenes de los resultados de los encuentros?
Puedes realizar una fotografía a la pantalla donde se muestren los resultados de la partida y utilizar el apartado habilitado en la web para enviar la fotografía. También puedes hacer una captura en tu PS4 utilizando la función SHARE y descargarla en un USB.

¿Cómo entro a jugar en una partida?
Entra en el apartado "Juegos" de la Home, elige uno y busca el botón "Jugar". Elige entre las diferentes opciones y la plataforma designará a tu oponente. Deberás jugar contra él siguiendo las instrucciones y reglas del juego.

¿Cómo participo en un Torneo?
Dentro del apartado de cada juego podrás ver los torneos disponibles en los que apuntarte. En algunos podrás participar solo y en otros necesitarás un equipo.



cada competición tiene reglas específicas que podrás consultar cuando quieras.

¿Cómo se resuelve una incidencia?
Pase lo que pase, debes guardar todas las pruebas posibles que demuestren tu victoria. Si no hay acuerdo en el resultado podrás abrir una incidencia para que se investigue el caso. En función de las pruebas aportadas se decidirá el vencedor y las penalizaciones al jugador infractor.

¿Qué son los puntos de experiencia?
Son los puntos que te permitirán subir de nivel en la Liga Oficial PlayStation. Se consiguen jugando partidos, participando en torneos, y en general, siendo un usuario activo (completando diferentes partes del registro, invitando a amigos...)



en el Twitter oficial de la Liga podrás plantear tus dudas o sugerencias.

¿Qué ocurre si mi rival no se presenta a una partida?
Deberás indicarlo en el resultado del encuentro y aportar todas las pruebas necesarias que muestren que el rival no ha comparecido. El jugador que no se presente recibirá una penalización y podrá ser eliminado del torneo.

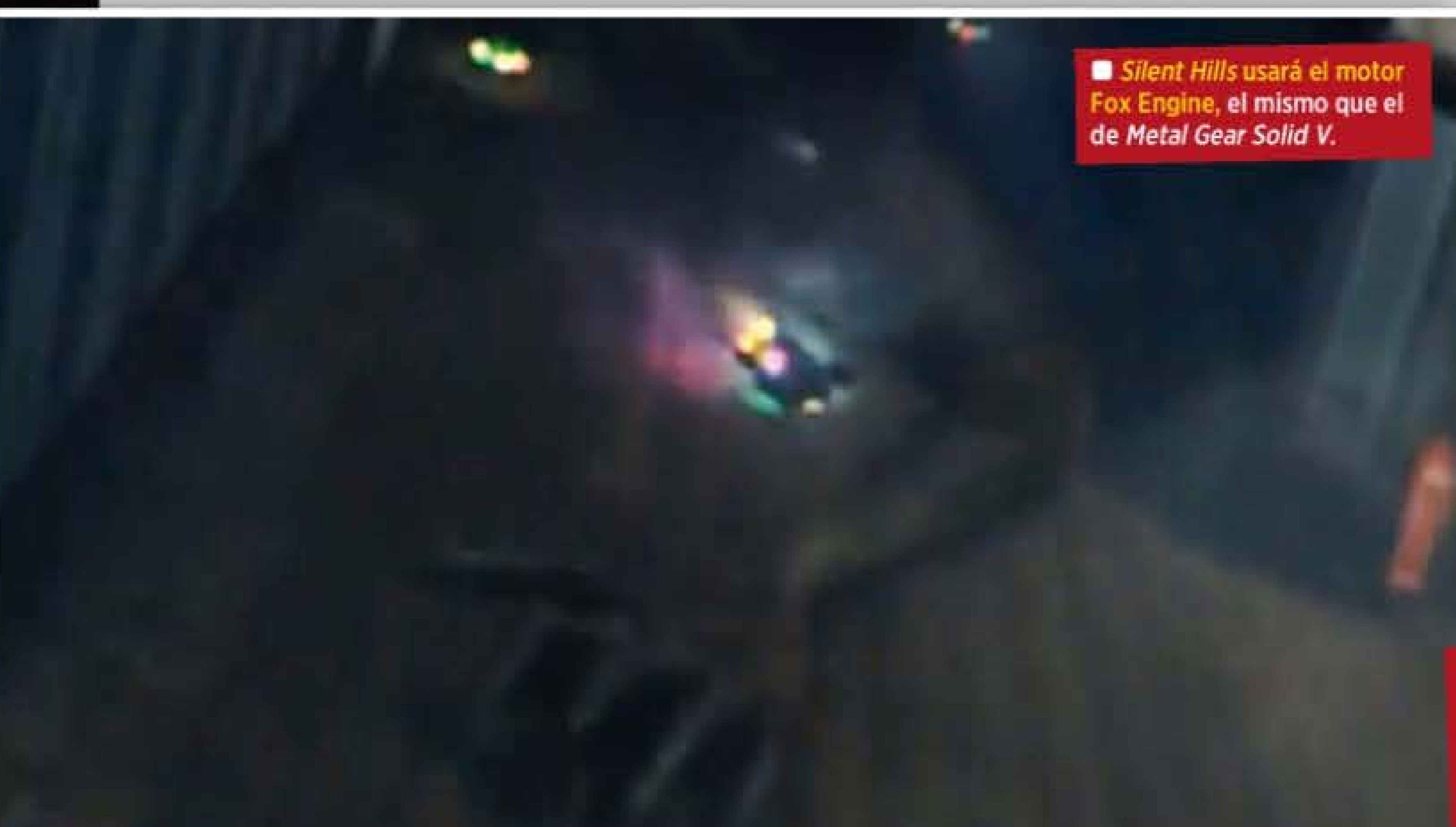
¿Qué ocurre si el rival abandona una partida?
Será necesario abrir una incidencia y aportar todos los datos e imágenes posibles para demostrar que el rival ha abandonado la partida o ha perdido la conexión. El jugador que abandone partidas de forma reiterada por pérdidas de conexión podrá ser sancionado.

EL "SURVIVAL HORROR" VOLVERÁ POR LA PUERTA GRANDE EN LOS PRÓXIMOS MESES

TERROR DE NUEVA GENERACIÓN


Hideo Kojima y Guillermo del Toro trabajan juntos en *Silent Hills*. La cosa promete.


El actor Norman Reedus encarnará al protagonista de esta nueva pesadilla.


Silent Hills usará el motor Fox Engine, el mismo que el de *Metal Gear Solid V*.



PS4 | KONAMI | SURVIVAL HORROR | SIN CONFIRMAR

SILENT HILLS

Kojima y Guillermo del Toro trabajan juntos para resucitar esta mítica serie de terror.

Konami nos dejó con la boca abierta en la pasada Gamescom ofreciéndonos gratis un "tráiler jugable" que no sólo fue el mejor juego de terror que hemos jugado en mucho tiempo sino que sirvió para anunciar *Silent Hills*, la nueva entrega de esta mítica serie en la que están trabajando Hideo Kojima y el director de cine mexicano Guillermo del Toro y que estará protagonizada por el actor Norman Reedus, al que reconoceréis por interpretar a Daryl Dixon en la serie de TV "The Walking Dead". Pues bien, pocas semanas después, con motivo del Tokyo Game Show, Konami desveló otro trailer (no jugable esta vez) que ahonda en una ambientación similar: un oscuro pasillo aunque ahora parece más el de una escuela que el de una casa familiar, puertas que ocultan horrores como un infante sujetando su propia cabeza, la idea del "descenso" cómo única vía de escape posible... Pero con novedades, como huellas de manos ensangrentadas en las paredes en vez de cucarachas y, sobre todo, en lugar del fantasma de Lisa aquí el protagonista huye de un ser (¿humano?) de grotescas proporciones. Eso sí, desde el principio se nos advierte que es algo "conceptual", es decir, que no tiene por qué ser representativo de lo que será el producto final. Ni siquiera está claro que *Silent Hills* vaya a ser un survival horror en primera persona o si se usará esta perspectiva sólo para ciertos momentos, como en *Silent Hill 4: The Room*. Y las primeras palabras de Guillermo del Toro al respecto tampoco son muy reveladoras: "los conceptos, herramientas y las ideas que estamos utilizando para *Silent Hills* van a hacerlo un juego increíblemente aterrador e increíblemente intenso". Habrá que esperar nuevos detalles del que promete ser otro bombazo que disfrutaremos en PS4.







RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

El otro gran mito del terror en PlayStation es *Resident Evil* y aunque todavía parece muy lejana la opción de jugar con la séptima entrega, podremos seguir pasando miedo con este spin-off.

Si te gusta el "survival horror" clásico te gustará saber que en Capcom están desarrollando un *Resident Evil* nuevo... pero tranquilos que no va a ser *Resident Evil 7*. En la compañía de Osaka van a estirar la "rama" *Revelations*, la que se supone que busca recuperar el desarrollo clásico de los "survival horror" de antaño. Pero esta vez van a ir mucho más allá. Y es que *Resident Evil Revelations 2* constituirá un verdadero "experimento" para la compañía, ya que tendrá un formato episódico. Constará de 4 capítulos descargables, de unas 2-3 horas de duración cada uno (según nos dijeron sus propios creadores) a un precio de 5,99 euros por cada episodio. La idea de Capcom es lanzarlos con una cadencia semanal y también lanzar una edición física... que no llegará a las tiendas hasta que se hayan estrenado todos los capítulos, claro.

En cuanto al argumento, los sucesos acaecidos en *Resident Evil Revelations 2* se situarán entre *Resident Evil 5* y *Resident Evil 6* y estarán protagonizados por Claire Redfield y Moira Burton (la hija de Barry Burton, uno de los integrantes del comando S.T.A.R.S. que llegaron a la mansión Spencer en el *Resident Evil* original). Cada una tiene sus habilidades (por ejemplo, Claire es más hábil con las armas pero Moira lleva un linterna que puede revelar objetos ocultos). Podremos alternar el control de ambas con sólo pulsar un botón (excepto ciertas partes del juego que exigirán jugar con una u otra). Pero lo mejor de todo es que podremos jugar la aventura en cooperativo en la misma consola.

Nosotros ya hemos jugado buena parte del primer episodio, en el que Moira y Claire despertarán en una cárcel abandonada en una remota isla al principio del juego. Pronto conoceremos a los nuevos enemigos de este *Resident Evil*, llamados los "afligidos", algo más fuertes y rápidos que los zombis "normales". En cuanto al desarrollo, efectivamente estará más cercano a los *Resident Evil* clásicos, con puzzles "marca de la casa" (como buscar llaves), no demasiada munición y uso de hierbas para curarnos. Eso sí, a nosotros, como ya sabíamos a lo que veníamos y ahorramos lo nuestro, nos sobró bastante munición, incluso después de dar buena cuenta de una especie de enemigo final que sirvió como cierre de la demo.

En cuanto al apartado gráfico, la verdad es que no nos impactó mucho en este sentido. Habrá que esperar hasta principios de 2015 para ver cómo les funciona esta apuesta... Y mucho ojo porque si funciona puede abrir la veda para que veamos otras "superproducciones" por capítulos. No en vano Kojima declaró que se planea hacer algo similar con *Silent Hills*... Veremos.

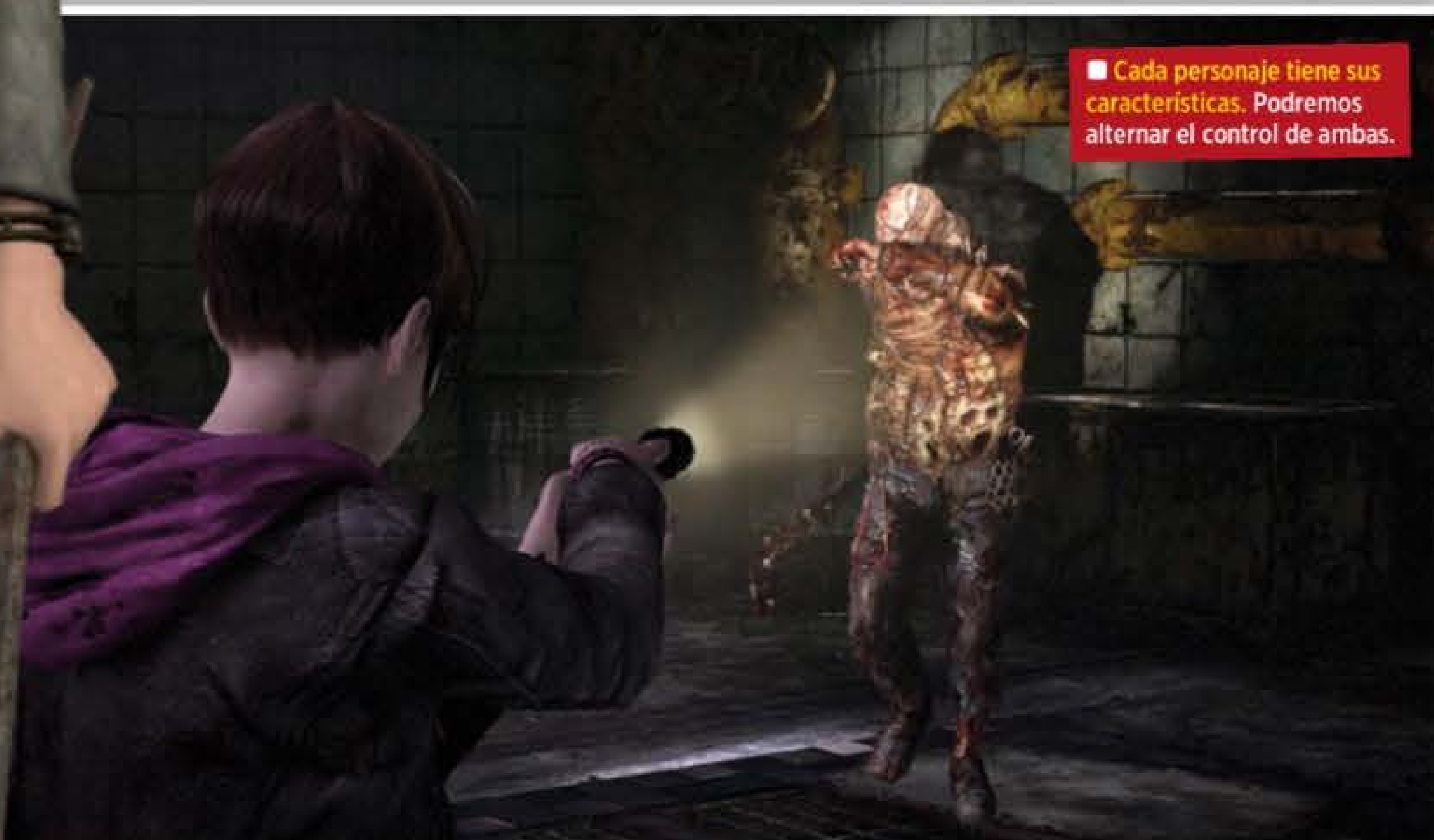

Llegará dividido en 4 episodios descargables con cadencia semanal a 5,99 euros cada uno. Y luego lanzarán una edición en disco con todos.



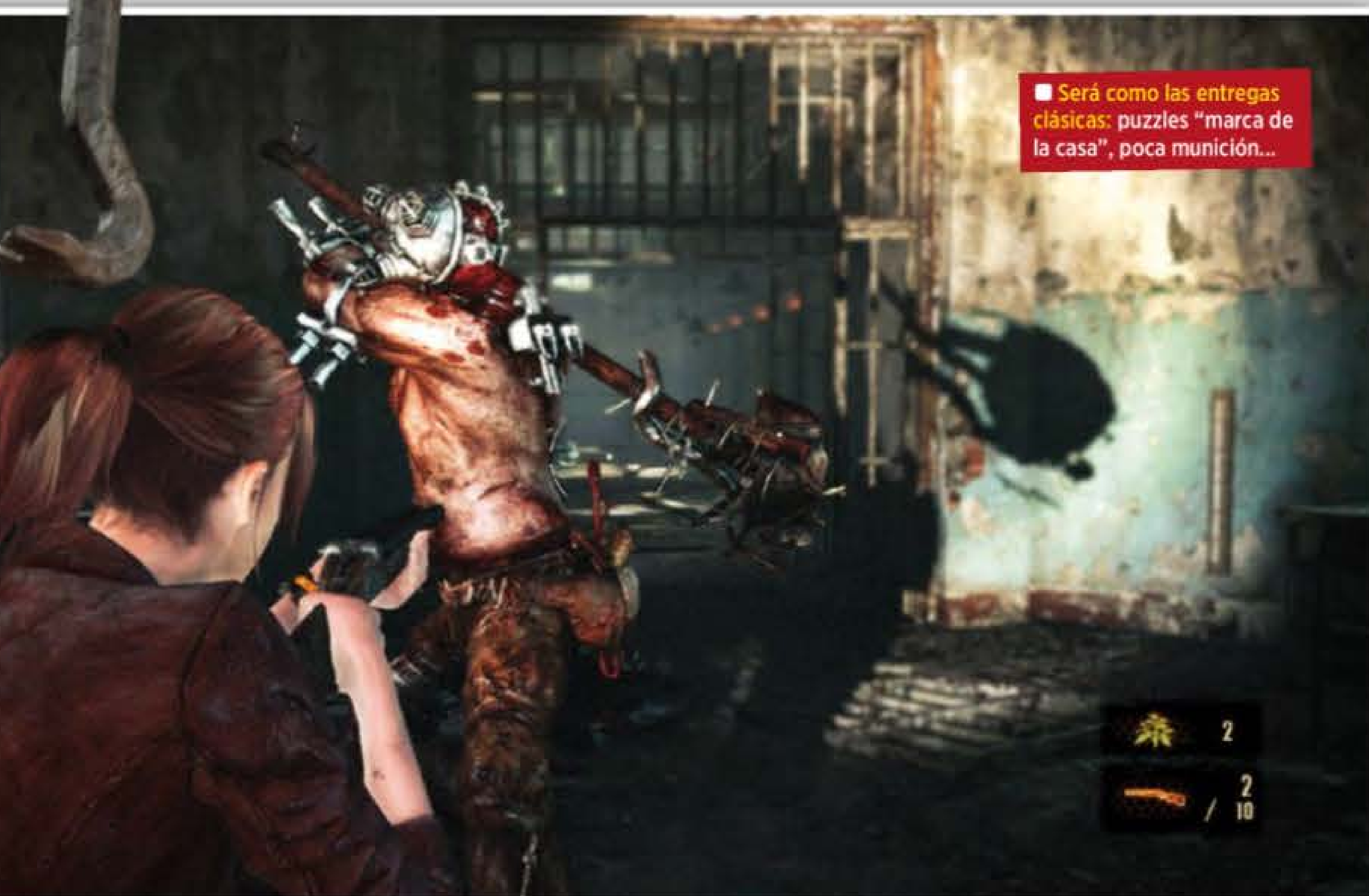
Claire Redfield y Moira Burton protagonizan la secuela de *RE Revelations*.







Cada personaje tiene sus características. Podremos alternar el control de ambas.



Será como las entregas clásicas: puzzles "marca de la casa", poca munición...



PS VITA NUDE MAKER SIN CONFIRMAR

PROJECT SCISSORS

Clock Tower sacudió PSone en 1996 y su última aparición tuvo lugar en PS2 con aquel *Clock Tower 3* de 2003. Pues el creador de la serie, Hifumi Kono, ya trabaja en una nueva entrega para PS Vita que lleva como nombre en clave *Project Scissors*. Y es que las icónicas tijeras y el sádico que las empuña volverán a hacer estragos, pero esta vez entre los pasajeros de un barco. En el proyecto trabajan otros ilustres del terror japonés como Masahiro Ito (creador de muchas criaturas de los *Silent Hill*, como Pyramid Head) y el director de cine Takashi Shimizu ("Ju-on"), como productor creativo.



PS3 MIDNIGHT CITY YA DISPONIBLE

SLENDER THE ARRIVAL

Surgió en un foro hace 5 años como fenómeno viral, pero a este paso Slender Man, el espigado espectro sin rostro, va camino de convertirse en todo un icono del terror moderno. Ya tuvo su propio videojuego hace un par de años para PC y OS X llamado *Slender: The Eight Pages* y ahora llega a PS3 *The Arrival*, un descargable que ya está en el Store por 9,99 euros. En él encarnaremos a un investigador que viaja a una lejana montaña en busca de una amiga perdida. Bajo una perspectiva subjetiva y a través de una cámara (como en *Outlast*) recopilaremos pistas con nuestra linterna mientras evitamos a Slender Man y al resto de enemigos (no hay acción). Técnicamente es pobre y dura una hora y media.



PS4 FRICTIONAL GAMES 2015

SOMA

Aunque desconocido para los poseedores de consolas de Sony, el estudio indie sueco Frictional Games ya ha parido dos auténticos juegazos de terror para PC: *Penumbra* y *Amnesia*. Y ya está confirmado que su tercer proyecto, *Soma*, verá la luz también en PS4 a lo largo del año que viene. *Soma* será una aventura de terror en primera persona que nos sumergirá en un inquietante mundo submarino con una ambientación que promete ser tan opresiva como en *BioShock* pero con situaciones que nos pondrán los pelos de punta. Según sus creadores, durará unas 8 horas y llegará a comienzos de 2015.


Until Dawn será como una película de terror adolescente tipo "slasher"


Se apoyará en una versión mejorada del motor que se usó en *Killzone: Shadow Fall.*


Adoptará una perspectiva en tercera persona en lugar de la vista subjetiva original.

PS4 SUPERMASSIVE GAMES SURVIVAL HORROR 2015


Contará con actrices como Hayden Panettiere (la animadora de "Héroes") o Meaghan Martin de "Camp Rock".

UNTIL DAWN

Muchas cosas han cambiado desde que esta aventura de terror adolescente se anunció en la Gamescom de 2012...



Anunciado en la Gamescom de hace un par de años como uno de los juegos "hardcore" que mejor iban a aprovechar el mando Move, poco a poco *Until Dawn* fue cayendo en un ostracismo que derivó incluso en rumores de cancelación... Pero nada más lejos de la realidad. Lo que ocurre es que en Supermassive Games han reformulado prácticamente todo, ofreciéndonos un juego que, aunque mantenga intactas su ambientación y su argumento al más puro estilo "slasher", será muy diferente al que se anunció en 2012. Pare empezar, ya no saldrá en PS3 sino que será exclusivo de PS4. También se ha abandonado la perspectiva subjetiva para abrazar una vista en tercera persona más cercana a otros "survival horror" como *Resident Evil Revelations.* Y *Until Dawn* ya no será el "abanderado" de PS Move, aunque utilizaremos el sensor de movimiento del Dual Shock 4 para mover la linterna de nuestro personaje (tal y como lo haríamos con Move). Hablando de personajes, *Until Dawn* nos presentará a ocho amigos que van a pasar la noche a una alejada cabaña para rememorar la muerte de un amigo común. Y como en todo buen "slasher", no faltará el típico psicópata/asesino en serie dispuesto a aguarles la fiesta. Lo bueno es que en este juego de nuestras decisiones dependerá quién se salve y quién muera. En principio todos los personajes pueden sobrevivir y todos pueden morir. Y la muerte de un personaje conlleva su desaparición de cara a lo que reste del juego. Según sus creadores, en cada capítulo podremos tomar decisiones que desencadenarán un máximo de 64 variantes, con lo que os podéis hacer una idea de las posibilidades que ofrecerá y de su enorme rejugabilidad. En cuanto al apartado gráfico, utiliza una versión mejorada del motor que se usó para *Killzone: Shadow Fall,* que nos dejará un gran modelado de los protagonistas y buenos efectos de iluminación. Promete.

PS3/PS4 CAPCOM | SURVIVAL HORROR | PRINCIPIOS DE 2015

RESIDENT EVIL HD REMASTER



En el año 2002, Capcom se marcó un excelente "remake" del *Resident Evil* original para GameCube que pronto disfrutaremos en PS3 y PS4, remasterizado y con mejoras.

Toda saga tiene una comienzo y *Resident Evil* empieza con un comando de S.T.A.R.S. acudiendo a investigar unos misteriosos sucesos en las afueras de Raccoon City... El resto, como sabéis, es historia. Una historia que Capcom quiso actualizar en 2002 con un "remake" para GameCube del original de 1996, que en su momento fue un auténtico bombazo. Y 12 años después, la compañía de Osaka está preparando la "remasterización" de este "remake", que llegará a nuestras consolas con suculentas mejoras. Y no sólo nos referimos a la posibilidad de disfrutarlo en alta definición (1080 p en PS4 y 720 p en PS3 y en ambos casos a 30 fps) sino que además podremos elegir entre disfrutarlo con el "aspect ratio" clásico en 4:3 o en formato panorámico 16:9 (si elegimos esta última opción, los escenarios se verán levemente modificados con respecto al original). Y para manejar a Chris Redfield o a Jill Valentine podremos optar por el control tradicional o un sistema menos "ortopédico" y más parecido al que se usa en la actualidad. La mala noticia es que en occidente no vamos a disfrutar de la edición física y sólo estará disponible en formato descargable a principios del año que viene. Y además en Japón habrá una edición coleccionista que incluirá un mapa de la mansión Spencer y un exclusivo libro de arte (no hay planes para lanzar esto en España, al menos de momento).



Entre las mejoras tenemos gráficos en HD, formato 16:9, renovado sistema de control...



Habrá diferencias entre Chris y Jill, como en el juego original de 1996.

PS4 KRILLBITE STUDIO | SURVIVAL HORROR | 2015

AMONG THE SLEEP

¿Alguna vez os habéis planteado cómo percibe la realidad un niño de dos años? Pues en el estudio noruego Krillbite sí, y nos narran un drama familiar a través de este original punto de vista.

Los terrores nocturnos que padecen muchos niños no serán nada comparado con la "pesadilla" que vivirá el protagonista de esta historia, que es un tierno infante de tan sólo dos años de edad. Ponemos "pesadilla" entre comillas porque muchas de la situaciones que viviremos a través de sus ojos son parte un drama de lo más cotidiano (no vamos a explicar más porque os "reventaríamos" el juego), pero el niño las interpretará de tal manera que muchas de ellas serán terroríficas.

Bajo una perspectiva en primera persona, nos moveremos (o gatearemos) por nuestra propia casa, huyendo de un "terrible monstruo" cuya sombra nos acechará en buena parte del desarrollo y del que sólo podremos huir o escondernos en nuestro armario (sí, casi como en *Alien Isolation*).

Nuestro único apoyo y consuelo en esta particular aventura será Teddy, un osito de peluche que tendrá un papel crucial en esta dramática historia, que por desgracia es un poco corta y bastante lineal, con puzzles bastante fáciles (dignos de un bebé de dos años).

Among The Sleep salió para PC el pasado mes de mayo y, pese a que cosechó unas críticas un tanto "reguleras", promete mejorar en PS4 gracias sobre todo a que trae un sorprendente as en la manga: será uno de los primeros títulos compatibles con Project Morpheus, el visor de realidad virtual que está preparando Sony para la consola. Todavía no sabemos cuando llegará a nuestras consolas este "survival horror" tan especial, aunque lo esperamos para el año que viene.





¿A qué tienen miedo los niños pequeños? Lo descubriremos en esta particular aventura, compatible con Project Morpheus.

NOVEDADES PlayManía



PÁGINA 38

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

La saga bélica de Activision ha renovado su ideario con una decidida apuesta por los exoesqueletos y por una campaña con corporaciones militares privadas.



PÁGINA 32

Dragon Age: Inquisition. Tras despuntar en PS3 con una saga de culto como *Mass Effect*, BioWare ha retomado una de sus sagas más clásicas para hacerla debutar en la nueva generación. Convertirse en inquisidor y poner orden en el mundo nunca había sido tan divertido.



PÁGINA 42

Pro Evolution Soccer 2015. El simulador de fútbol de Konami ha llevado a cabo numerosos fichajes y, tras toda una generación de fracasos, ha debutado con buen pie en el estadio de PS4. ¿Estará su plantilla ya en condiciones de competir con *FIFA*?



PÁGINA 46

The Walking Dead Temporada 2. Telltale Games sigue con la misma política comercial para sus aventuras gráficas. Tras lanzar toda la segunda temporada de *The Walking Dead* en formato digital, ahora llega la edición física, con Clementine como gran protagonista.

PS4 CRECE Y CRECE

Algunas compañías se resisten a acabar de consumar la transición generacional, pero es evidente que PS4 centra ya casi todos los esfuerzos, con juegos exclusivos (*Lords of the Fallen*, *Shadow Warrior*), versiones mucho mejores de algunos lanzamientos (*Dragon Age Inquisition*, *The Evil Within*, *Call of Duty Advanced Warfare*, *PES 2015*...), adaptaciones de títulos de hace unos meses (*Minecraft*, *The Walking Dead*) e incluso sagas históricas que, por fin, dan el salto a ella (*SingStar Megahits*). PS Vita, aunque no vive un momento tan prolífico a pesar del inicio de la campaña navideña, ha recibido también algunos títulos de peso, como *Freedom Wars*, el encantador *Murasaki Baby* o *Tales of Hearts R*, otro gran J-RPG. Juegos como *Far Cry 4*, los *Assassin's Creed* o *The Wolf Among Us* no nos han llegado a tiempo para su análisis.

PS4

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

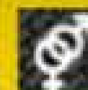
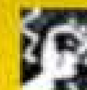
95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos: EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR  EDAD JUEGO EN RED 







Género: **ROL**
Desarrollador: **BIOWARE**
Editor: **EA**
Lanzamiento: **20 NOVIEMBRE**
Precio: **69,95 €**
Precio Ed. Coleccionista: **79,95 €**

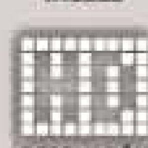

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **2-4**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.dragonage.com



■ *Dragon Age Inquisition* nos ofrece un mundo gigantesco en el que disfrutar del mejor rol.

BIOWARE NOS BRINDA EL *DRAGON AGE* **MÁS AMBICIOSO**

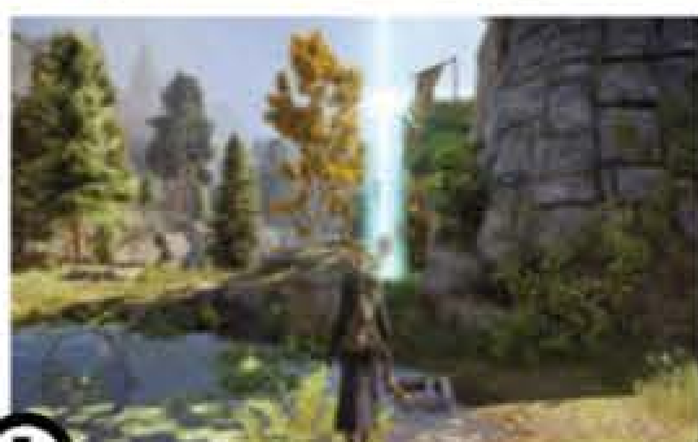
Dragon Age: Inquisition

Una vez más, los videojuegos mejoran la realidad. Y si no, preguntad a los que sufrieron la Santa Inquisición, porque esta inquisición sí que mola.

BioWare ha aprendido la lección. Después de que *Dragon Age II* decepcionara a muchos por culpa de la simplificación de algunas de sus mecánicas, el estudio canadiense ha escuchado la voz de los fans y la crítica. La base de *Inquisition* nos recuerda más a *Origins*, aunque lo mezcla con las virtudes de los combates de la segunda entrega y lo sobredimensiona todo para intentar mirarle cara a cara al amo y señor del rol de los últimos años, *Skyrim*.

El argumentos sigue los pasos del Heraldo de Andraste, nuestro héroe, que puede cerrar unas grietas en el cielo que "escupen" los demonios que están asolando Thedas. Pero antes de eso podemos usar la aplicación web *Dragon Age Keep* para tomar las decisiones más determinantes de las dos primeras entregas y empezar de este modo *Inquisition* siguiendo el devenir de lo que hicimos en su día. Luego tenemos que crear nuestro protagonista con un completísimo editor (tan complejo que nos permite crear engendros de todo tipo) escogiendo entre las cuatro razas disponibles: humano, elfo, enano y, por primera vez como especie jugable, los qunari. Cada uno tiene pequeñas diferencias, como mejoras iniciales en la defensa o la resistencia, pero en realidad lo importante viene al escoger la clase. Hay tres: guerrero, mago y pícaro. Parece poco, ¿no? Pues nada más lejos de la realidad, porque cada una cuenta con cuatro especialidades con su árbol de habilidades (más alguna que desbloqueamos al avanzar) que cambian radicalmente nuestro estilo de juego. Por

» UN MUNDO DE POSIBILIDADES PARA EL **INQUISIDOR**



① **MUNDO ABIERTO.** Aunque se divide en zonas con tiempos de carga, las áreas son enormes y las podemos explorar con absoluta libertad.



② **COMBATES.** En tiempo real o pausando la acción si lo preferimos. Las posibilidades estratégicas y tácticas son realmente enormes.



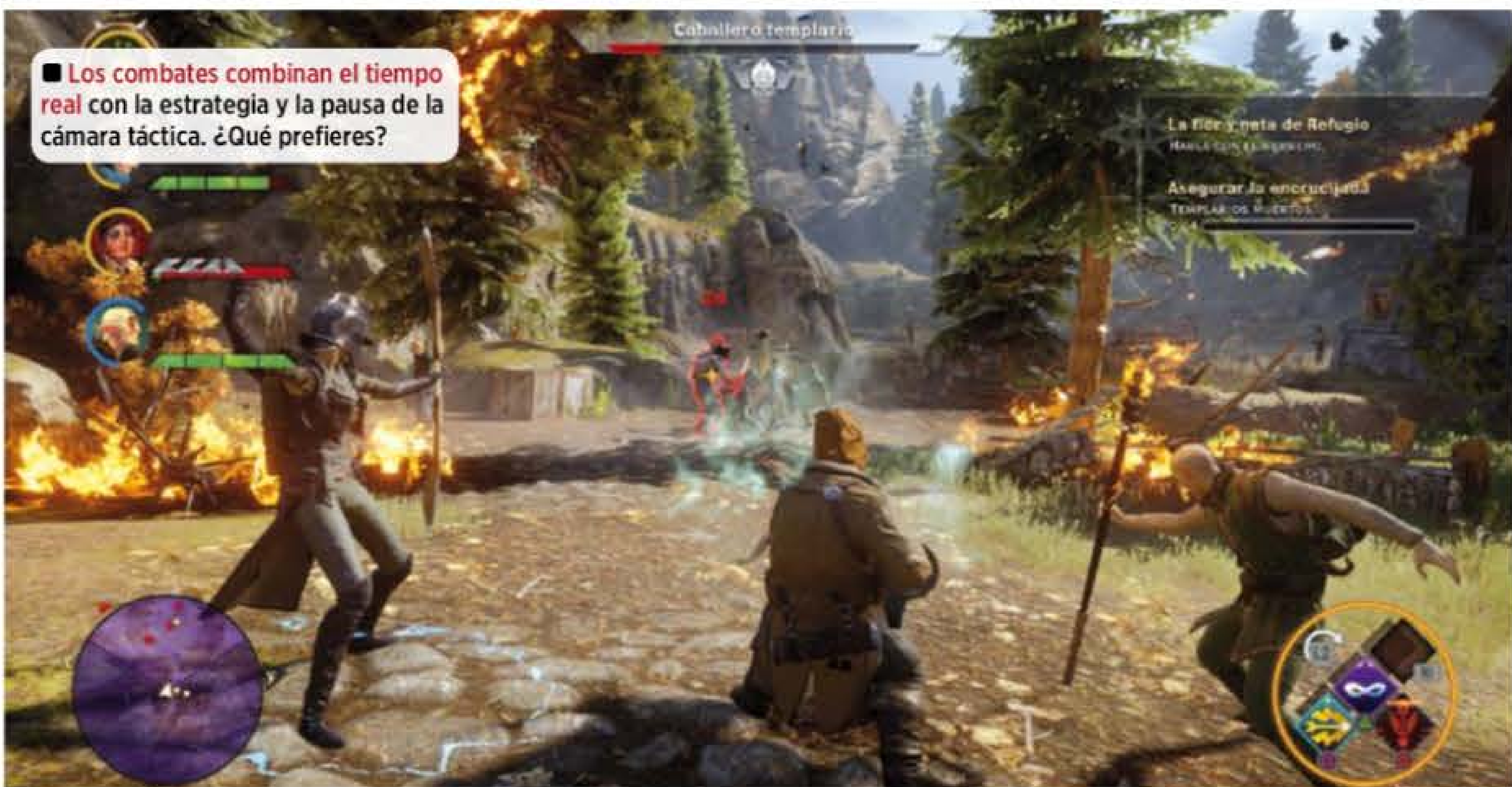
③ **PERSONALIZACIÓN.** Podemos mejorar, modificar y hasta crear los objetos con los que equipamos a nuestros héroes.



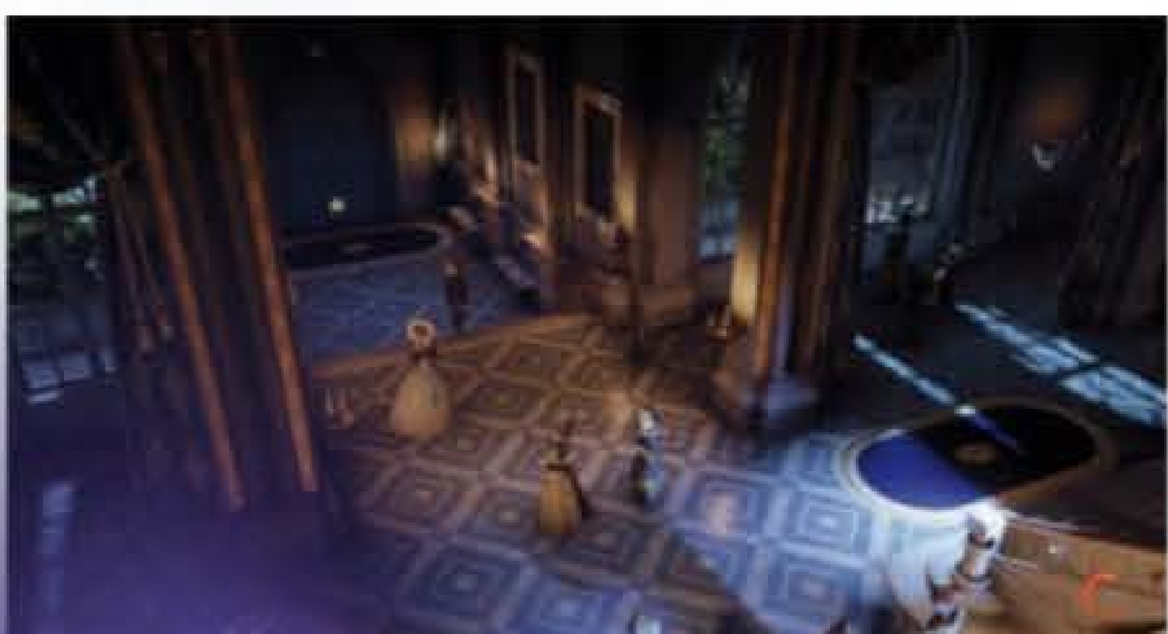
Las conversaciones juegan un papel fundamental, ya que nos ganamos simpatías, tomamos decisiones y descubrimos misiones.



La variedad de escenarios es bestial, desde bosques ancestrales o desiertos que parecen infinitos hasta ciénagas llenas de muerte.

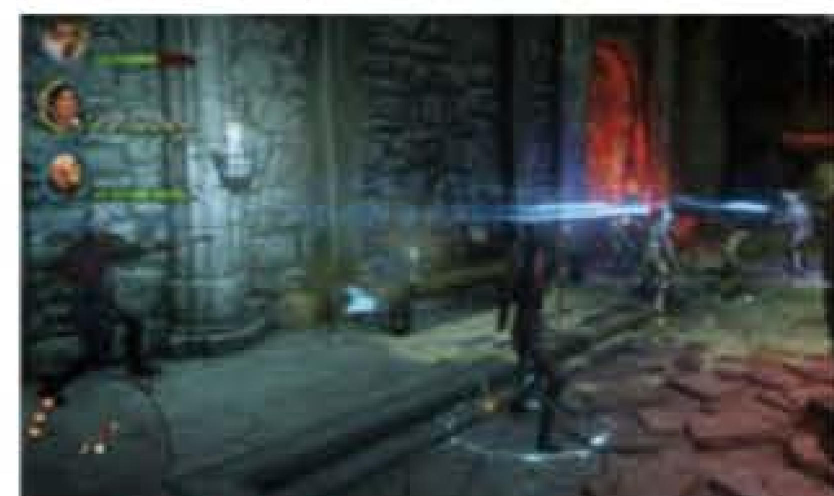


Los combates combinan el tiempo real con la estrategia y la pausa de la cámara táctica. ¿Qué prefieres?





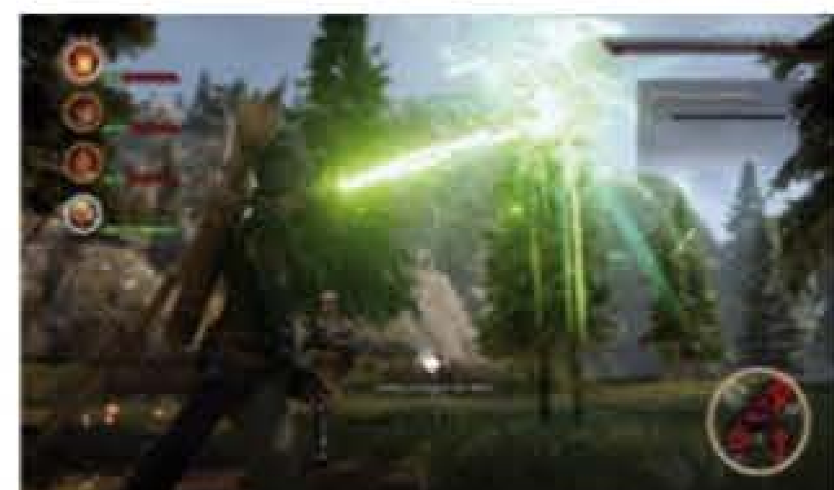
ASÍ LUCHAMOS PARA SALVAR **THEDAS**



TIEMPO REAL. Como en un juego de acción de rol de toda la vida. Pulsamos botones y nuestros héroes actúan.



CÁMARA TÁCTICA. Pausamos la acción y damos órdenes estratégicas a nuestros compañeros de grupo.



CERRAR GRIETAS. El mundo de Thedas está repleto de estas brechas por las que se cuelan demonios. ¡A cerrarlas!

***Dragon Age Inquisition* es, por muchas razones, la aventura más grande, profunda y ambiciosa en la historia de la saga.**

ejemplo, un pícaro puede ser un experto a distancia con su arco y colocando trampas para evitar a los enemigos que se nos acercan o un pícaro experto en sigilo, dagas y asesinatos por la espalda. Los combates son en tiempo real, dejando pulsado un botón para atacar constantemente y con 8 habilidades especiales colocadas en el resto de botones. Pero si queremos, podemos pausar la acción y hacer uso de la cámara táctica, que nos permite movernos por los escenarios para escoger las siguientes acciones de nuestro grupo de cuatro luchadores. Defender una zona, atacar a un rival, lanzar hechizos de protección... Lo mejor es que mientras usamos esta cámara táctica podemos avanzar la acción con un botón para ver cómo están funcionando nuestras estrategias y soltarlo cuando queramos volver a pausarlo. Como veis, la flexibilidad de opciones a la hora de afrontar los combates es brutal. Y eso sin contar que, en cualquier momento, podemos cambiar el personaje que controlamos (de los 10 que hay en total, 4 en la batalla) alterando nuestra experiencia de juego notablemente. Tanto que hay que saber muy bien qué hace cada una de las habilidades del héroe que controlamos o seremos inútiles para el grupo. Hay 4 niveles de dificultad, el normal se puede jugar sin usar casi la cámara táctica, pero en los dos superiores es indispensable y bastante difícil.

Pero *Inquisition* es mucho, mucho más, que un buen sistema de combates. La cantidad de posibilidades que ofrece recuerda a los grandes del género. Además del habitual sistema de diálogos marca de la casa, de los romances entre los personajes principales de la aventura (nosotros le hemos tirado la caña a todo lo que se movía, fuera enano, enana, elfo, humano, qunari o "qunaro") y de la posibilidad de ser un santurrón o un diablo »



El refugio es la base en donde mejoramos armas, hablamos...



Cada clase puede avanzar por zonas distintas: los magos rompen barreras, los guerreros paredes y los pícaros fuerzan cerraduras.



Aprovechar las habilidades de cada clase es clave del éxito. Unos protegen a nuestros aliados, otros pelean...





Nuestro héroe asume el papel de líder de la Inquisición, con todas las responsabilidades que conlleva el cargo.



Hay ciudades por todo Thedas pero la mayor parte de las compras y decisiones se toman en el refugio.



Algunos objetos, como esta antorcha, tienen usos especiales, como descubrir runas ocultas.



En el feudo celestial tomamos decisiones que moldearán el futuro de Thedas, asistimos a juicios...



Los demonios que salen de las grietas y su jefe, el Antiguo, son los principales enemigos de la Inquisición.



La cantidad de opciones, posibilidades y misiones disponible puede resultar tremendamente abrumador.

» con nuestras decisiones, en esta nueva entrega interpretamos el papel de líder de la Inquisición. Desde nuestro refugio, el feudo celestial, gobernamos a nuestra gente. Sentados en nuestro trono debemos asistir a juicios y dictar sentencia, al más puro estilo "Juego de Tronos". ¿Qué clase de líder queréis ser, un chiflado tipo Joffrey o un honorable Stark? La decisión es vuestra: ejecutar al reo, reclutarlo para la causa, encarcelarlo de por vida, dejarle libre... En el refugio también podemos crear nuevas armas, armaduras, mejorar el equipo que ya tenemos, charlar con nuestros colegas para intimar o incluso cambiar por completo el aspecto de nuestro castillo: desde las cortinas, ventanas o los emblemas que mostramos hasta el mismísimo trono que da cobijo a nuestro trasero. En la mesa de guerra, además, podemos obtener mejoras generales de la Inquisición, como nuevas opciones de diálogo, mejores precios en las tiendas.. o mandar a nuestros agentes a realizar todo tipo de misiones (van ellos, no nosotros, como en *Assassin's Creed La Hermandad*, por ejemplo).

El universo de juego es realmente gigantesco, con 10 grandes zonas cuyo tamaño resulta abrumador. No todos son iguales pero incluso las zonas más pequeñas son enormes. Para movernos podemos usar nuestros pies o los de alguna de nuestras monturas (caballos, alces, animales exóticos...) pero aún así se hacen inmensos. Aunque

A LA **INQUISICIÓN** NO LE GUSTA REPETIRSE, VIVA LA VARIEDAD

1 **MINIJUEGOS.** No son muy frecuentes pero a veces encontramos nuevas mecánicas, como unir los puntos para formar una constelación.

2 **LOCALIZACIONES.** Explorar los escenarios es clave para que se asiente la Inquisición en la zona gracias a campamentos, marcas,...

3 **FRAGMENTOS.** Es una de las búsquedas de coleccionables. Antes de cogerlos debemos descubrirlos usando un antiguo artilugio.



Forjar alianzas es una de las claves del crecimiento de la Inquisición. Como en la vida, no podemos caer bien a todos.



Podemos cambiar el personaje al que controlamos en cualquier momento y así aprovechar y disfrutar de sus habilidades.



Las monturas sirven para movernos rápido por los gigantescos escenarios. Hay de todo: caballos, alces...





puestos a abrumar, mejor la cantidad de misiones que podemos completar. La sensación de estar bombardeados a cada paso con nuevos objetivos puede llegar a asustar a los que necesiten ir más guiados, pero aquí, la libertad de exploración y actuación es innegociable. Y así durante las más de 50 horas que nos lleva completarlo con prisas (más de 100 para terminarlo como Andraste manda). Añadidle el multijugador para 4 jugadores (independiente de la campaña), que se estrena en la saga con 12 personajes a elegir y con pequeñas misiones algo más elaboradas de lo que vimos en *Mass Effect 3*.

Técnicamente el nivel es alto, aunque algunos escenarios parecen vacíos, las animaciones podrían estar mejor y a veces se producen fallos en la detección de colisiones. Nada que no sea habitual en juegos con semejantes posibilidades. La banda sonora tiene algunos momentos espectaculares aunque a veces pasa demasiado tiempo, mientras exploramos, sin que suene ninguna pieza. Los textos están en castellano pero las voces, en inglés. Eso sí, el trabajo es espectacular, con personajes con todo tipo de acentos (germanizados, británico y hasta afrancesados). Pero *Dragon Age Inquisition* no es perfecto. Echamos en falta algún que otro puzzle (aunque sean tan simplones como los de *Skyrim*) para avanzar por las mazmorras o un mayor trasfondo (y por tanto el interés que suscita) de las misiones secundarias. Lo que es innegable es que *Inquisition* ofrece montones de posibilidades en las decisiones, opciones de personalización de nuestros héroes y distintos modos de afrontar sus combates, tiene algunos momentos memorables en su historia principal y ofrece la libertad de exploración que nos encanta ver en este tipo de aventuras. Una joyita del rol.



El sistema de habilidades es muy profundo, por lo que conocerlas a fondo resulta indispensable para ganar las batallas.



La belleza y lo espectacular de algunos escenarios nos invita a querer seguir explorando y descubriendo nuevas localizaciones.

PERSONALIZANDO LA EXPERIENCIA

Además de poder editar a nuestro héroe principal (no como pasaba en *Dragon Age II* con Hawke) podemos modificar nuestro equipamiento de una forma bestial. Como líderes de la Inquisición incluso podemos "tunear" nuestro castillo-refugio con todo tipo de cucadas.



PERSONAJE. Podemos editar nuestro héroe (heroína para mí) con decenas de opciones. ¿Engendro o bellezón?



MEJORAS. Podemos aumentar nuestras pociones, cambiar el aspecto de nuestro castillo, crear armas y armaduras...



MESA DE GUERRA. Aquí escogemos nuestra siguiente misión, mandamos a nuestros agentes a pequeñas tareas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La libertad de exploración. La cantidad de opciones en los combates y el desarrollo.

» LO PEOR
Algunos fallos técnicos. Falta de profundidad en misiones secundarios. Pocos puzzles.

Te gustará + que... BOUND BY FLAME



Te gustará = que... SOMBRAS DE MORDOR



89	**» GRÁFICOS** Animaciones mejorables, pero escenarios y efectos geniales.
87	**» SONIDO** Las voces, muy buenas, están en inglés. La música, poca, pero buena.
94	**» DIVERSIÓN** Un mundo de posibilidades como pocos juegos llegan a ofrecernos.
92	**» DURACIÓN** Más de 100 horas de campaña y modo multijugador para 4.
NOTA 92	BioWare ha tomado nota de los errores de *DAII* y nos ofrece un mundo gigantesco, complejo y profundo.





Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **TANGO SOFTWORKS**
Editor: **BETHESDA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4: **69,95 €**
Precio PS3: **59,95 €**

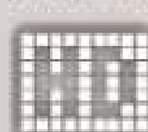

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

theevilwithin.com



The Evil Within es un Survival Horror en tercera persona... pero al apuntar, pasa a vista subjetiva.

CUANDO EL **TERROR** NO SALE DE DENTRO

The Evil Within

Shinji Mikami, el padre de *Resident Evil* y del survival horror en consola, regresa con su nueva obra de terror. Pero... ¿cumple lo prometido?

Tango Softworks, el estudio dirigido por el legendario Shinji Mikami, lleva varios meses anunciando que *The Evil Within* iba a ser el "vigorizante" que necesitaba el género tras su deriva hacia la acción. Que íbamos a sentir el agobio de la escasez de munición y el aliento de los enemigos en la nuca. Pero lo cierto es que, como en otras ocasiones, las promesas no se cumplen. No es que *The Evil Within*, en su conjunto, no sea un buen juego, sino que no supone la prometida resurrección del género.

La historia arranca con el detective Sebastian Castellanos acudiendo a un hospital psiquiátrico donde ha tenido lugar un horrible asesinato múltiple. El culpable se encuentra todavía en el lugar y, tras un breve encontronazo, lo arrastra a un mundo de pesadilla del que no diremos más para que lo descubráis por vosotros mismos. Una aventura en la que no falta ninguno de los clichés del género, desde la mole con motosierra a los entornos que cambian a nuestro paso. Un híbrido que por momentos coge lo mejor de *Silent Hill* (como la ambientación), como tan pronto apuesta por el sigilo al estilo *The Last of Us* o, avanzada la historia, por la acción frenética al estilo *RE4-5-6*, para ponernos delante de criaturas enormes, acción sobre vehículos, etc. Pero, lo cierto, es que miedo no da. Un par de sustillos y tensión sí... pero pánico, cero.

Y es que *The Evil Within*, pese a tener capacidad para divertir, tiene unos cuantos fallos y/o problemas de diseño. El primero es que no consigue transmitir la sensación de agobio de los

Box Head nos perseguirá incansable a lo largo de toda la aventura, a lo Nemesis de *RE3*.

» ACCIÓN Y AVENTURA CON SABORES **CONOCIDOS...**



① **SIGILO...** y Acción. Al principio, el sigilo, al estilo *TLOU* resulta vital, para poco a poco, ir dejando paso a una acción que remite y mucho a *RE4*.



② **PUZZLES.** Ni abundan ni son muy difíciles (siempre queda la sensación de que nos ayudan), pero al menos están ahí para dar variedad...



③ **ENEMIGOS.** Hay multitud de referencias al género, desde cabeza de caja (que recuerda a Pyramid Head de *Silent Hill*), "zombis" a lo ganado...



Los 15 capítulos de la trama ofrecen localizaciones y enemigos distintos, con los que podemos usar escopetas, ballestas, pistolas...



The Evil Within toca diversos palos del terror, desde el gore más bestia a criaturas que remiten al folclore japonés.



Los enemigos finales son una constante. Algunos son enormes, mientras que otros nos perseguirán sin descanso.





The Evil Within recuerda, y mucho, a _Resident Evil 4_, aunque con más peso del sigilo (y del ensayo y error).

primeros exponentes del género. Sí, de primeras parece que la munición va justa, que cualquier enemigo es capaz de matarnos en un descuido... pero empieza a utilizar el sigilo, racionar la munición y quemar a los enemigos con cerillas y tendrás la situación bajo control casi todo el tiempo, al menos en dos de sus tres niveles de dificultad, (Inexperto y Superviviente). Ligado a esto está otro de sus problemas: abusa demasiado del ensayo y error. Abundan los momentos en los que un mínimo error o reacción lenta acaban con Sebastian aniquilado, teniendo que repetir una sección del juego (y el sistema de checkpoints a veces no ayuda, teniendo que repetir más de lo deseado). Si a esto le añadimos que los tiempos de carga una vez muertos son largos... el resultado es una experiencia que, por momentos, puede "frustrar".

Superar la aventura por primera vez puede dejar, fácilmente, 20 horas de juego, y nos habremos dejado secretos, coleccionables, desbloqueables... por lo que es bastante rejugable (sin olvidar los niveles de dificultad). Del mismo modo, en lo técnico, la versión de PS4 presenta detalles de calidad, como las luces y sombras o el acabado de algunos entornos, pero sin deslumbrar. Se nota que es un juego intergeneracional, con texturas que cantan, clipping... Y luego están sus generosas bandas negras, que afean el global. Al menos llega bien doblado al castellano (con Eduardo Bosch, Garrett en *Thief*, como Castellanos), un detalle que cierra un juego que gustará a los fans del género... pero no es la revolución prometida.



Los espejos nos permiten salir de "la pesadilla" para volver al hospital psiquiátrico, donde mejoramos a Sebastian y más cosas...



El apartado sonoro es de calidad y destaca el gran doblaje al castellano (tiene selector para elegir idioma de voz y subtítulos).

CUANDO LA TENSIÓN SE VUELVE **REJUGABLE**

Shinji Mikami ha recuperado un montón de elementos presentes en sus Survival Horror y, de nuevo, les ha dado un pequeño giro para *The Evil Within*. Así, Sebastian puede mejorar su arsenal (y a él mismo, por ejemplo, esprintando más tiempo), recoger coleccionables... etc.



MEJORAS. El gel verde que recogemos nos permite habilitar todo tipo de mejoras, tanto en las armas como en el "prota".



¡COLECCIONA! No faltan los típicos documentos, fotos... o estatuas que, al romperlas, nos dan llaves especiales.



OPCIONES. Aparte de Partida +, *TEW* incluye desbloqueables, como nuevas armas, un visor de modelos...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es duradero y rejugable, sus criaturas están bien diseñadas... Buen doblaje al castellano.

» LO PEOR

Demasiado ensayo y error. Tiempos de carga. No da miedo. Fallos técnicos.

Te gustará + que... OUTLAST



Te gustará − que... P.T. (DEMO)



85	**» GRÁFICOS** Gran ambientación con destellos de calidad, pero que no asombra.
90	**» SONIDO** Destacan los soberbios efectos y el gran doblaje al castellano.
80	**» DIVERSIÓN** Es variado y pica, pero abusa demasiado del ensayo y error.
89	**» DURACIÓN** Entre 15-20 horas para terminar la aventura, más para recogerlo todo.
NOTA 85	*The Evil Within* no reinventa el género ni supera a mitos como *RE4*, pero a poco que vaya el género, puede conquistarte.





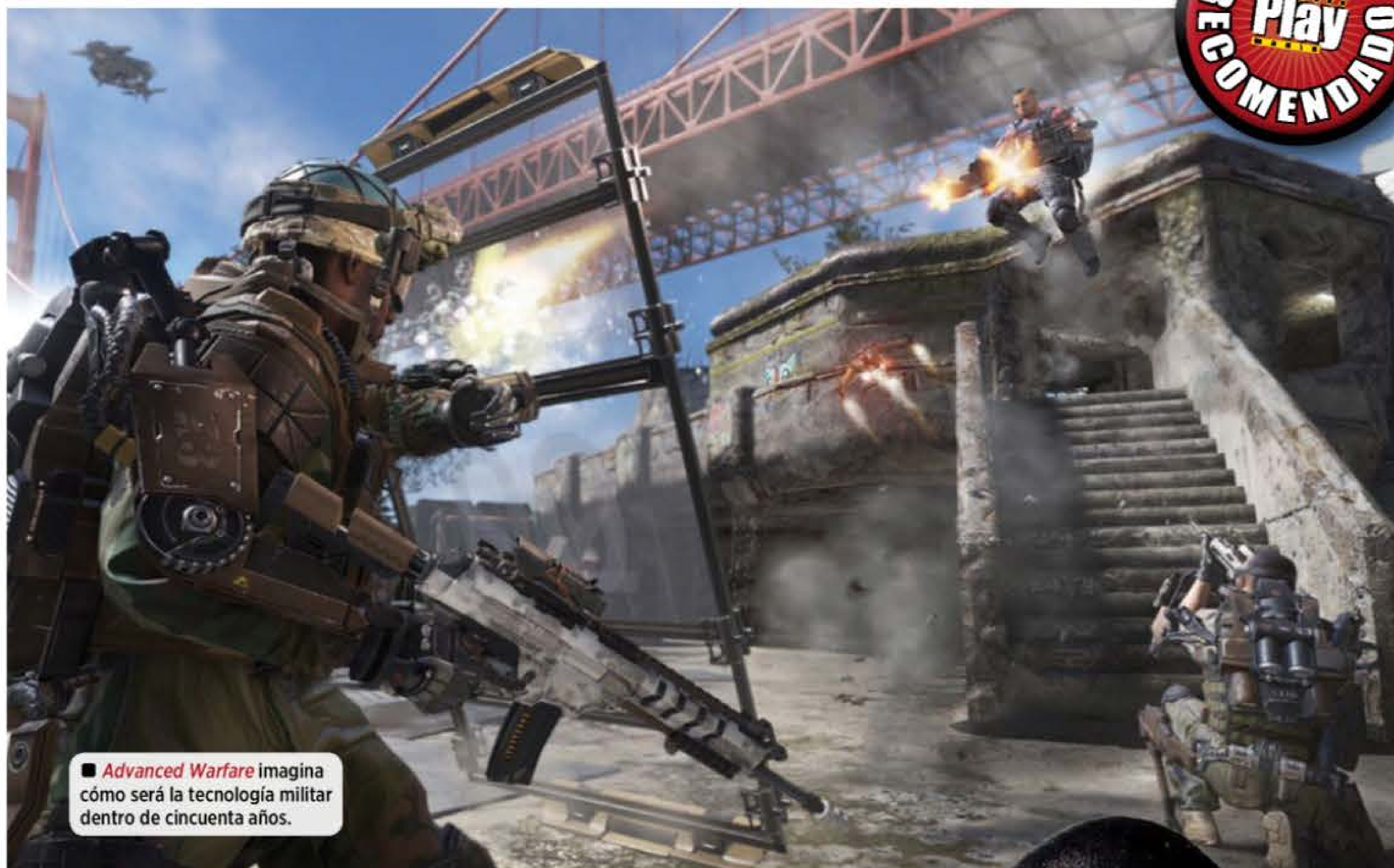


18

Género:
SHOOT'EM UP
Desarrollador:
SLEDGEHAMMER
Editor:
ACTIVISION
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS3/PS4:
69,95 €
Precio Ed. Especial:
79,95 €



http://www.callofduty.com/es



■ *Advanced Warfare* imagina cómo será la tecnología militar dentro de cincuenta años.

LA GUERRA DEL **FUTURO** SE LUCHA EN PS4

CoD: Advanced Warfare

Sledgehammer Games revoluciona la saga *Call of Duty* con una ambientación futurista y el uso de exoesqueletos, pero conservando todo su potencial bélico.

La fórmula *Call of Duty* comenzaba a acusar cierto agotamiento en las últimas entregas (especialmente en *Modern Warfare 3* y *Ghosts*). Por eso, Sledgehammer Games ha invertido tres años en desarrollar un título que cambiase el rumbo de la saga, pero sin sacrificar sus principales valores (una campaña espectacular, un apartado visual realista y un multijugador inagotable). El resultado es un FPS ambientado en un futuro cercano, en que las Corporaciones Militares Privadas han tomado el relevo de los ejércitos "tradicionales" y los soldados son más operativos gracias al uso de exoesqueletos.

Advanced Warfare se presenta con una campaña contundente, que se alarga durante 15 niveles (aproximadamente seis horas de juego) y que nos sumerge en escenarios de combate de lo más variado (desde una batalla campal en las calles de Seúl a un asalto aéreo a un glaciar) con el pulso narrativo de una superproducción de Hollywood. Esta entrega mejora con la inclusión de un enemigo carismático, Jonathan Irons, interpretado de forma magistral por Kevin Spacey. Y además altera el ritmo de cada nivel con el uso de vehículos (desde un jet a una moto hoverbike), momentos dramáticos en primera persona y las mejores secuencias de vídeo de toda la saga.

La tecnología del futuro cambia nuestra manera de combatir. Toda la información de campaña (desde la munición restante al briefing de las misiones) se recibe mediante un dispositivo de realidad aumentada (algo que ya hizo este mismo equipo en *Dead Space*) y el exoesqueleto aña-

■ Mitchell, el protagonista, era el mejor amigo de Will Irons, y ahora se enfrenta a su padre Jonathan.

» EL ARMA MÁS PODEROSA ES UN **EXOESQUELETO**



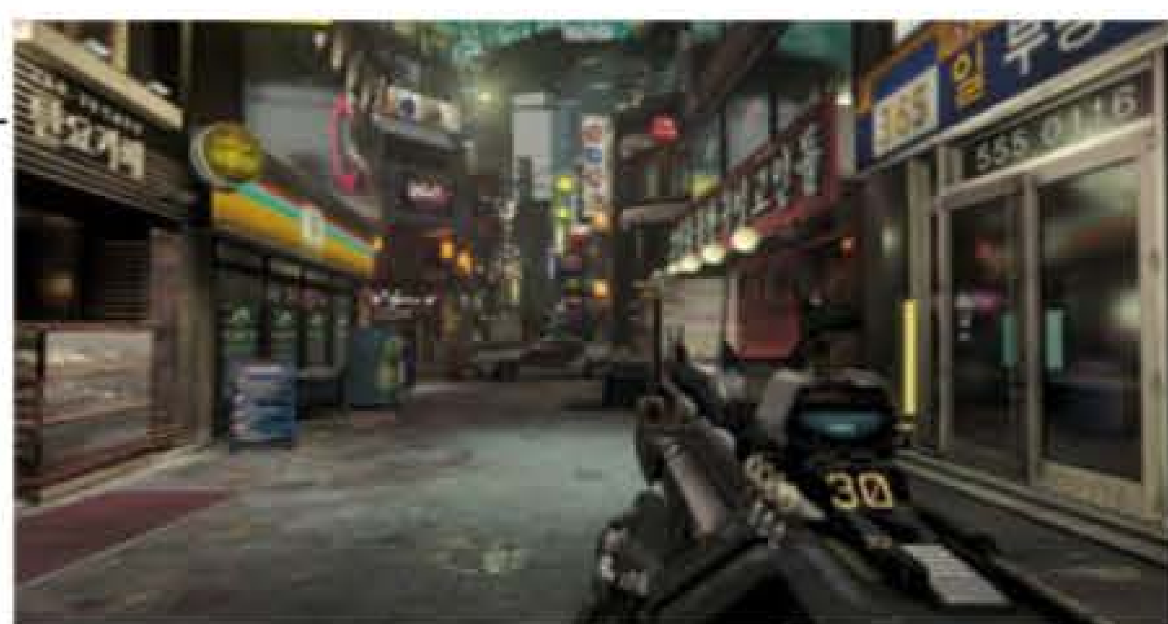
① **EN CADA NIVEL** de la campaña podemos utilizar un exoesqueleto con tres funciones especiales. Se pueden mejorar.



② **LA VERTICALIDAD** se multiplica gracias al salto doble, el garfio, los propulsores de la espalda o los guantes magnéticos para trepar.



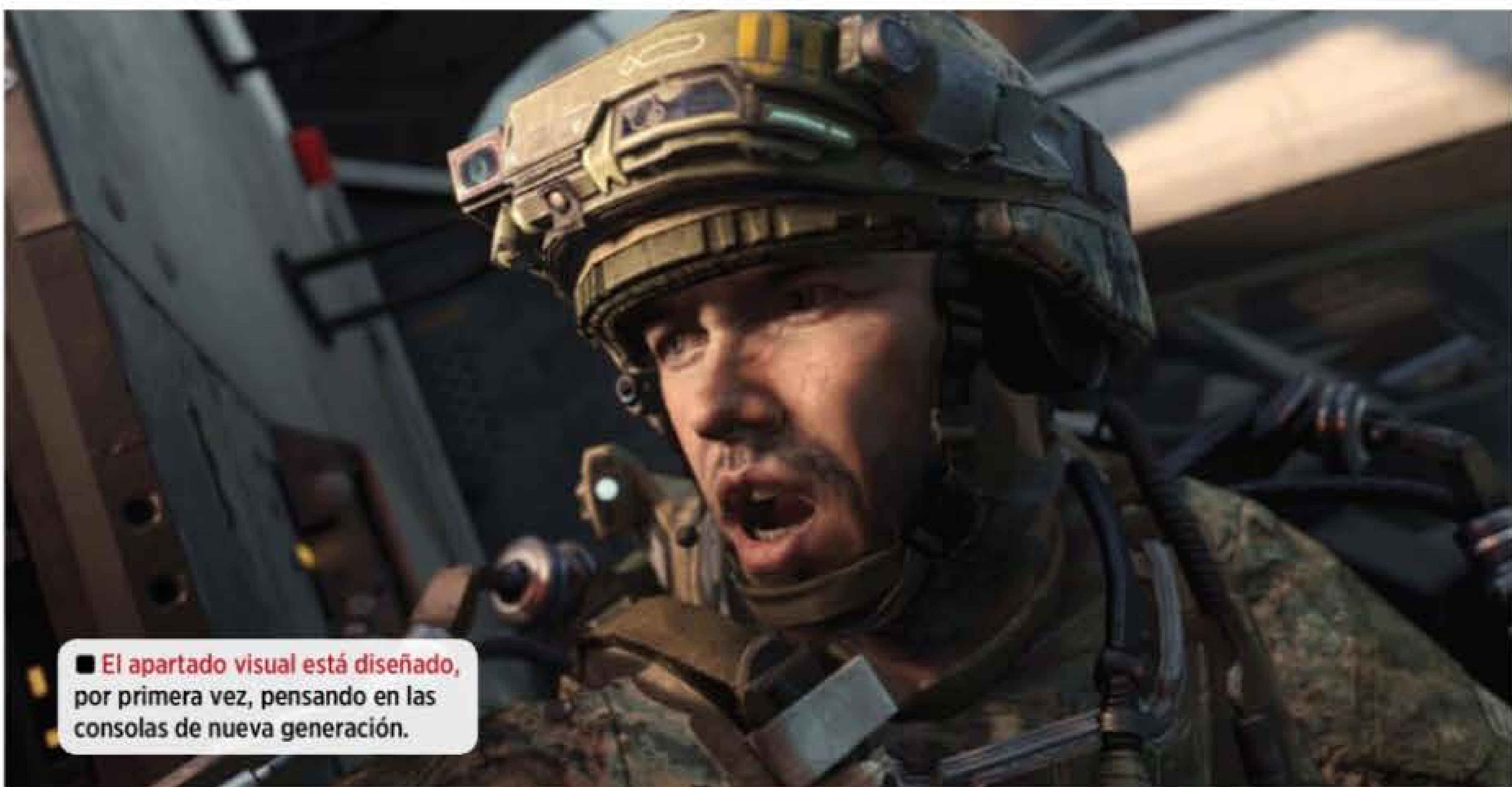
③ **EL CAMUFLAJE** y el escudo (además de la potencia física) son recursos multiplicados por el EXO.



■ La información en pantalla simula dispositivos de realidad aumentada (un recurso que vimos en *Dead Space*).

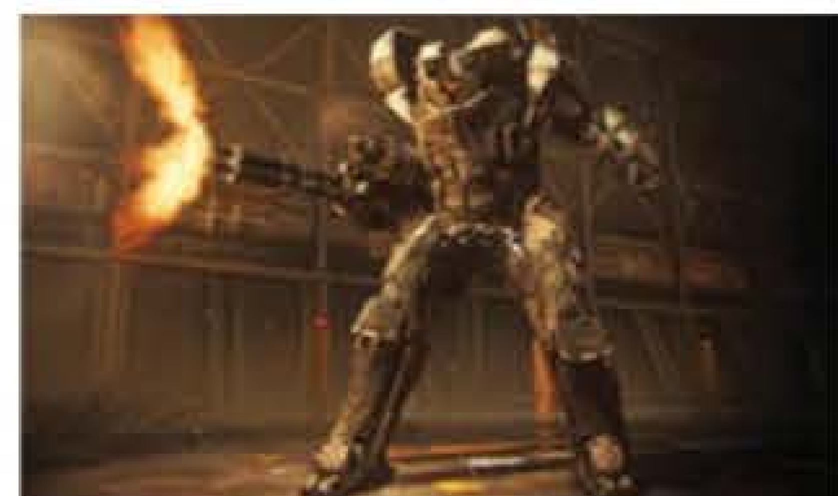


■ Las Corporaciones Militares Privadas, como Atlas, sustituyen a los ejércitos tradicionales en las guerras del futuro.



■ El apartado visual está diseñado, por primera vez, pensando en las consolas de nueva generación.

LA GUERRA MOTORIZADA



GOLIATH. Es la versión más ágil de los "mechas" tradicionales. También se utiliza en el modo multijugador como racha.

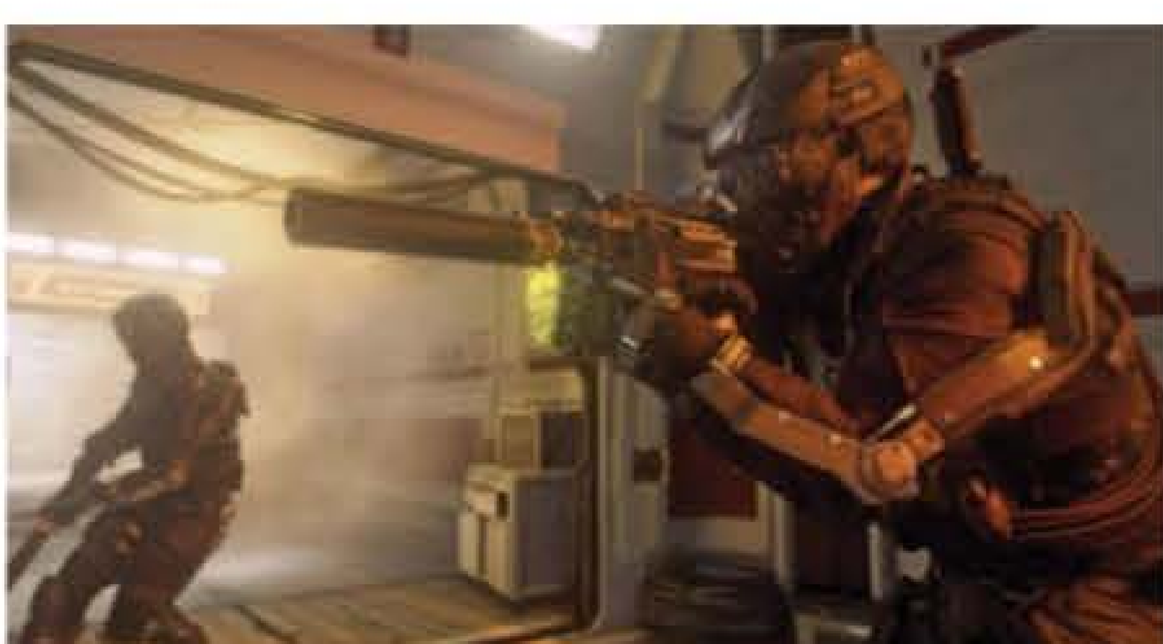


A LOMOS DE UNA MOTO Hoverbike, protagonizamos una emocionante huida por las calles de Detroit.



TODOS LOS VEHÍCULOS son controlables, no hay niveles "sobre raíles" en los que nos limitamos a disparar.





de verticalidad a los enfrentamientos: esta armadura nos permite ejecutar saltos dobles, frenar la caída libre, activar invisibilidad o trepar gracias a unos guantes magnéticos. Al finalizar cada nivel, los puntos conseguidos con cada baja, cada disparo a la cabeza y el uso de las granadas, nos permite mejorar las funciones básicas del EXO (es imposible mejorarlo al máximo con una sola "vuelta", lo que añade rejugabilidad).

El uso del exoesqueleto y los dispositivos de realidad aumentada cambian las reglas de combate a las que esta saga nos tenía acostumbrados.

Sin embargo, por mucho que haya mejorado la campaña, sigue acusando algunos defectos "endémicos" como su escasa duración y el abuso de escenarios en los que hay que seguir a uno de nuestros superiores. Es verdad que hay zonas más abiertas, pero nuestra sensación es que todo está muy dirigido, y que estamos protagonizando un enorme script, salpicado de tiroteos. Por suerte, el gran valor de *Call of Duty* continúa siendo el modo multijugador (hasta 18 jugadores online y 2 a pantalla partida) que también ha experimentado interesantes cambios. El juego nos ofrece 13 mapas (basados en zonas de la campaña como San Francisco, Lagos o Nuevo Bagdad) en que podemos disfrutar de los modos tradicionales, como "todos contra todos" o "duelo por equipos". Esta vez se incluyen modalidades como "Momentum" o "Uplink" (una variante del fútbol americano, con armas, que se juega con un dron satélite) que tienen un ritmo más acelerado y resultan igual de entretenidas.

Se mantiene el esquema de progreso (con rangos y prestigios) de toda la saga y para personalizar a nuestro soldado recuperamos el sistema pick 13, similar al que teníamos en *Black Ops II*. Las opciones para crear un soldado a medida son infinitas (también su aspecto exterior) e incluyen rachas de »



■ Durante la campaña visitamos localizaciones de todo el mundo, como Detroit, Bagdad, Seúl, Seattle o San Francisco.



■ Las armas tienen un diseño futurista, pero verosímil. Algunas utilizan tecnología de impresión 3D y propulsión magnética.



■ Luchamos con tres bandos: los marines, la PMC Atlas y un equipo de élite internacional llamado Sentinel.

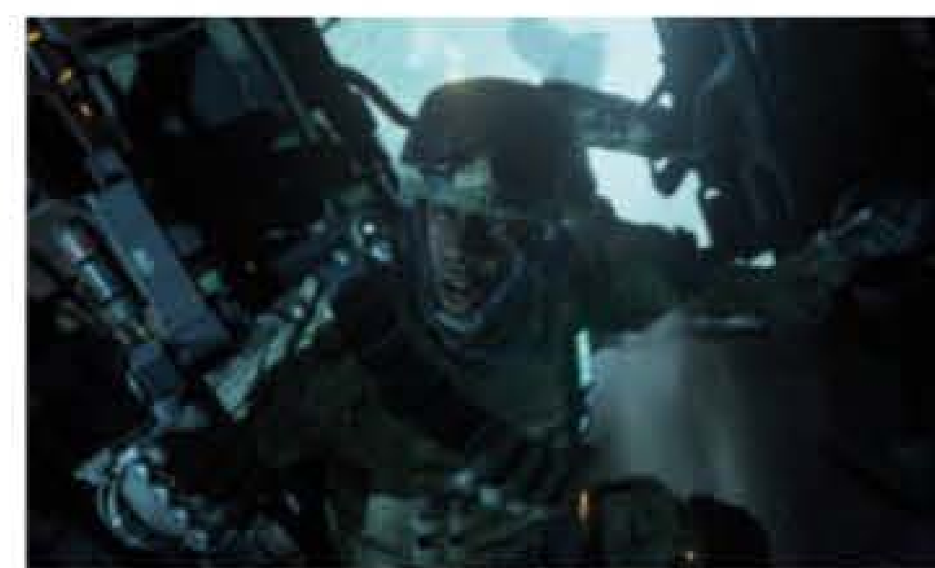




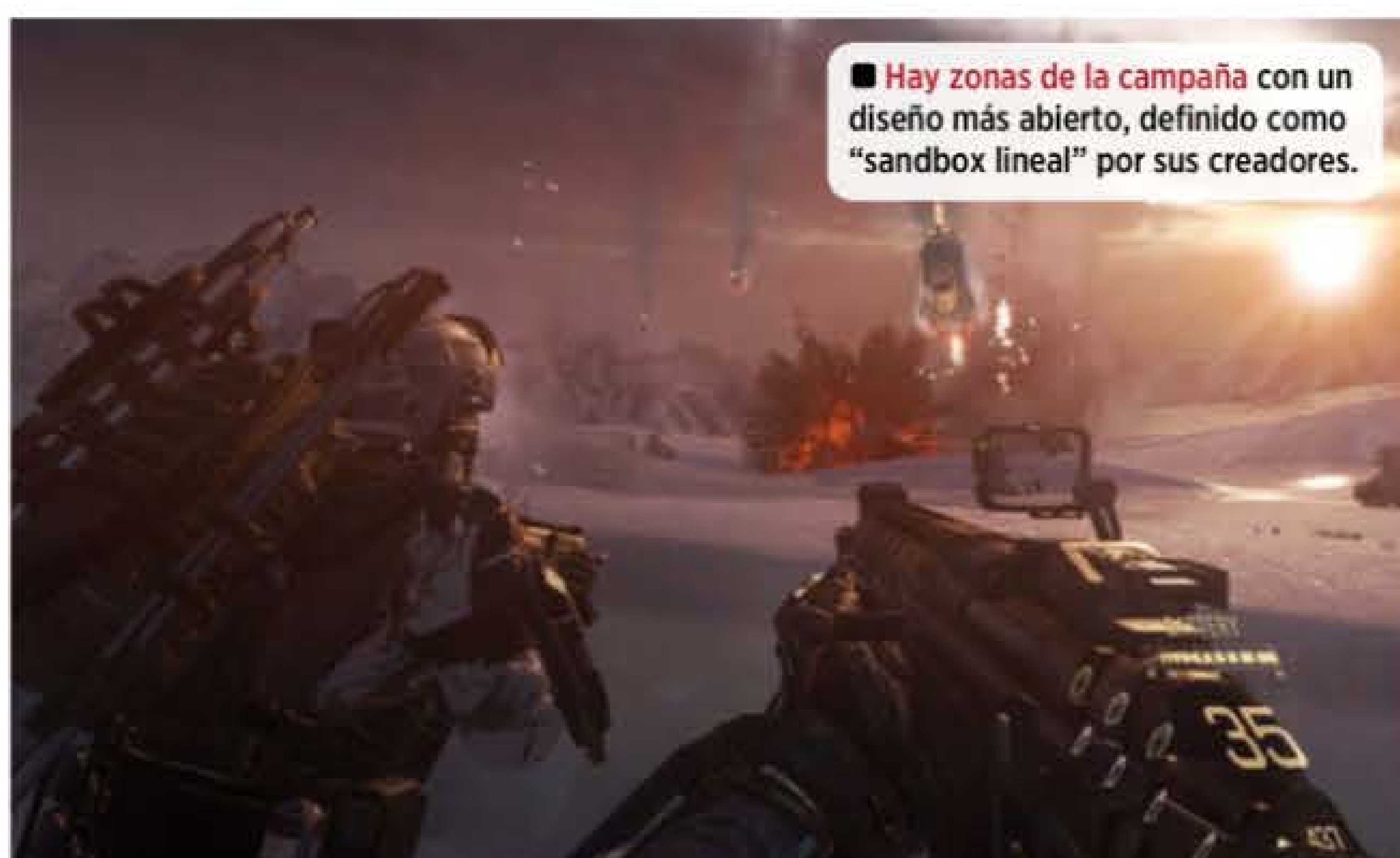
Hay nuevos modos online, como Uplink o Momentum, que completan clásicos como Baja confirmada o DpE.



Kevin Spacey hace un papel muy convincente como el megalómano Jonathan Irons.



El argumento es bastante convencional, pero nos atrapa gracias a las estupendas secuencias de vídeo.



Hay zonas de la campaña con un diseño más abierto, definido como "sandbox lineal" por sus creadores.



La óptica futurista permite zoom automático, localizar enemigos, o mejorar la puntería a distancia.

Podemos personalizar nuestro soldado con piezas de equipo aleatorias, conseguidas a través de paquetes de ayuda también aleatorios.



bajas con mejoras, funciones específicas del exoesqueleto y unos "perks" un tanto descafeinados. Del mismo modo, podemos editar nuestro emblema (desde la propia consola o desde la aplicación para smartphones y tablets) y ver cómo queda en nuestras armas y uniformes. Lo más interesante de estas mejoras son los paquetes de ayuda que recibimos cada cierto tiempo; se trata de suministros aleatorios en los que cabe cualquier pieza de equipo, y que son únicos. Al tratarse de recompensas por tiempo jugado, no están sujetos a la habilidad de los jugadores y puede hacer que un "noob" acabe con un arsenal muy potente, y equilibre un poco más las cosas. Si sumamos todos estos factores (además de un diseño de mapas magistral y la verticalidad mencionada) el resultado vuelve a ser un multijugador brutal, con el que estaremos enganchados durante meses.

***Advanced Warfare* también tiene un modo cooperativo,** por oleadas, llamado EXO Survival. Este modo se desarrolla en el interior de cúpulas de energía, que limitan una zona del escenario, y soporta hasta 4 jugadores simultáneos (con clases específicas para este modo, que también podemos mejorar). A medida que vamos superando rondas (con objetivos especiales) desbloqueamos nuevos escenarios hasta una ronda final protago-

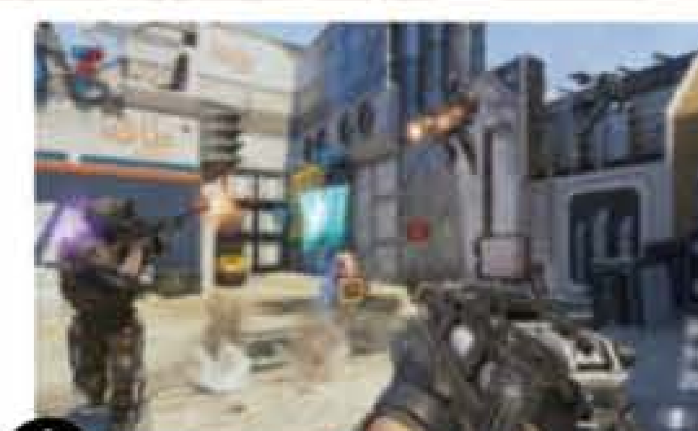
UN SOLDADO **A MEDIDA** PARA EL MULTIJUGADOR



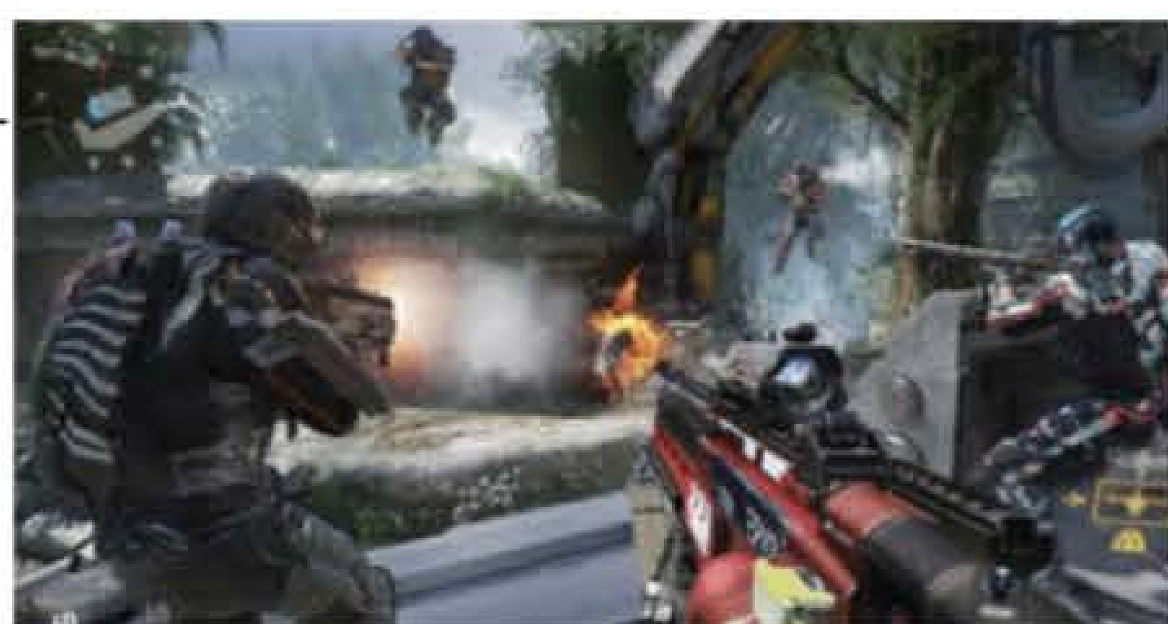
1 **EL ASPECTO.** Nuestro soldado se puede personalizar con decenas de elementos desbloqueables. Cascos, guantes, botas...



2 **LA CLASE.** Se modifica mediante el sistema Pick 13 "heredado" de *Black Ops II*. Tenemos 3 perks y una habilidad EXO.



3 **LOS PAQUETES DE AYUDA.** Nos dan acceso a equipo exclusivo, que no se puede conseguir de ninguna otra manera en el juego. Es aleatorio.



■ No hay "quickscoping" y el salto doble evita la presencia de "camperos" que se quedan en un lugar fijo durante la partida.



■ Por primera vez en la saga sólo hay un protagonista en toda la campaña. Este es el soldado Mitchell, desde los ojos de un dron.



■ El ritmo de la campaña sigue teniendo el sabor de las mejores superproducciones de Hollywood.

» EN PS3: PUNTO DE INFLEXIÓN

La versión de PS3 está desarrollada por High Moon Studios (responsables de *Transformers*). El juego se mueve a 60 fps, pero lógicamente tiene una carga gráfica menor, y la falta de detalle se acusa en todos sus apartados. Además no tiene modo "guerra terrestre" en el multijugador y sólo soporta un máximo de 12 jugadores online.

NOTA **82**

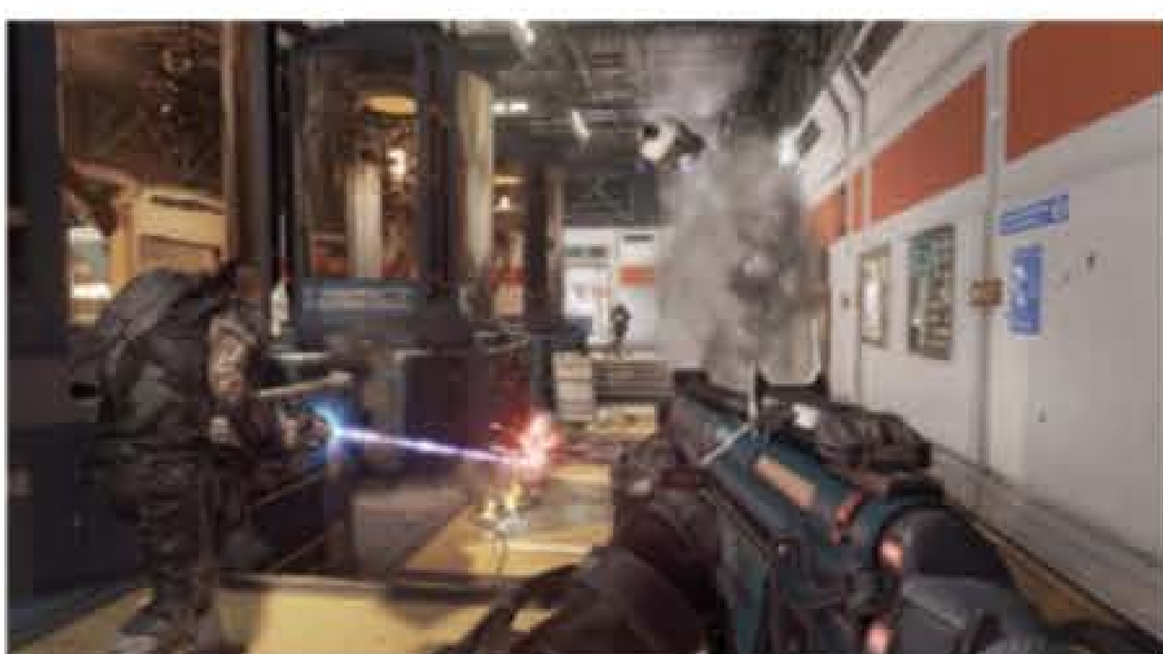


nizada por zombis (los demás niveles de "no muertos" llegarán a nuestra consola a través de sucesivos DLC). En total, se trata del *Call of Duty* con más contenido de los últimos años (también añade guerra de clanes y opciones para eSports, como un modo "caster").

El apartado técnico presume, por fin, de un nuevo motor 3D, desarrollado específicamente para las consolas de nueva generación (el juego se ve a una resolución de 1080 p y se mueve a 60 fps constantes) con unos modelos hiperdetallados y unos efectos de luz y partículas que nos han dejado boquiabiertos. Las animaciones de los personajes y su expresividad (de nuevo, mención especial para Jonathan Irons) también han dado un paso de gigante, y el diseño de la ingeniería del futuro, tanto civil como militar, es muy creíble. Sin embargo, no es perfecto, y algunos niveles parecen un tanto vacíos. El doblaje al castellano es muy bueno y los efectos de sonido (aunque menos contundentes que en entregas anteriores) también destacan. Si acaso, la banda sonora de Harry Gregson Williams (compositor de *Metal Gear Solid 2 y CoD 4 Modern Warfare*) no está a la altura del excepcional trabajo que hicieron Hans Zimmer o Brian Tyler con las entregas anteriores. En definitiva *Advanced Warfare* consigue renovar una saga que se había "acomodado" por el éxito. La narrativa y la variedad en el modo campaña y, sobre todo, el uso de los exoesqueletos en el multijugador, marcan el principio de una nueva era, sin sacrificar los pilares de *Call of Duty*. Además, es la primera vez que un juego de la saga aprovecha el potencial de las nuevas consolas con un motor gráfico renovado. Sledgehammer Games ha conseguido una victoria aplastante en su primera batalla en esta guerra tan reñida. ●



■ Los zombis se limitan a una oleada al final del modo cooperativo EXO Survival. El resto llegará mediante el consiguiente DLC.



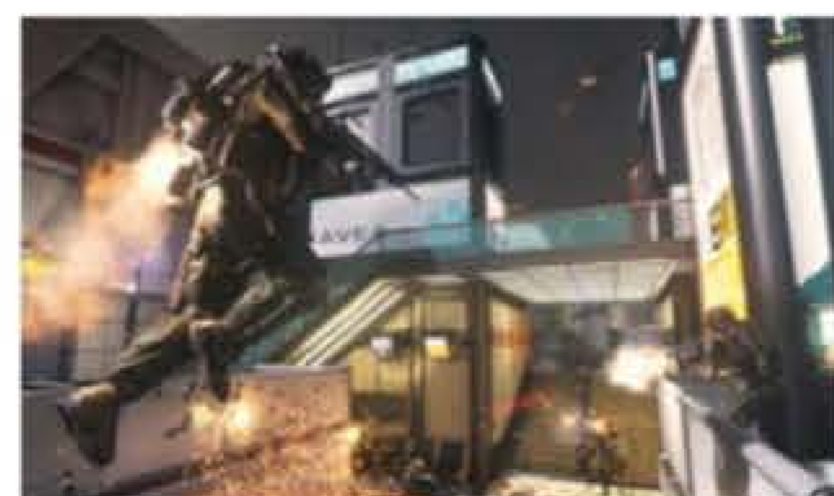
■ Los 13 mapas multijugador tienen un diseño simétrico y muy vertical que recuerda (y mejora) lo visto en *Black Ops II*.

» MAPAS PREPARADOS PARA LA **ACCIÓN**

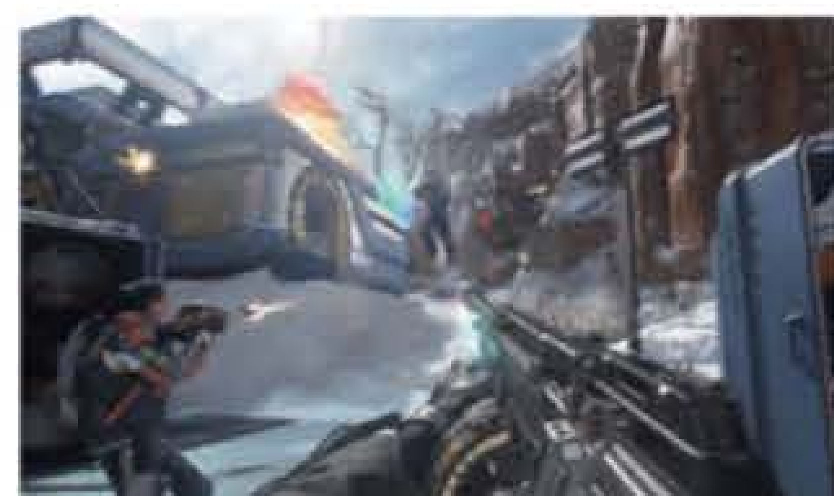
El diseño de los mapas multijugador es brillante. Todos tienen un trazado equilibrado, con muchos pisos de altura, un tamaño considerable y elementos interactivos que "animan" las hostilidades. Algunos eventos son automáticos y otros deben activarlos los jugadores.



RIOT. Está ambientado en una cárcel de Nuevo Bagdad en la que aún funcionan algunos sistemas de seguridad.



ASCEND. Nos permite activar una torreta automática, que protege la zona de embarque de una lanzadera espacial.



BIOLAB. Es un laboratorio de armas químicas que tiene depósitos explosivos y maquinaria automática.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Apartado técnico "next gen" y una evolución de la saga gracias a los exoesqueletos.

» LO PEOR

La campaña es corta y no tiene un modo zombies como tal, sólo es un guiño.

Te gustará + que... CALL OF DUTY GHOSTS

Te gustará − que... DESTINY



90	**» GRÁFICOS** Un motor específico para PS4, que destaca en luz y partículas.
86	**» SONIDO** Gran doblaje al castellano y efectos. Las melodías cumplen.
88	**» DIVERSIÓN** Mejora las bases de la saga: campaña emocionante y genial online.
92	**» DURACIÓN** 6 horas de campaña y un multijugador (coop y versus) eterno.
NOTA 88	**Un buen cambio de rumbo, que conserva los pilares de *Call of Duty*, "agilizados" con el uso del exoesqueleto.**





3

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **PES TEAM**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **13 DE NOVIEMBRE**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 2-22 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://pes.konami.com



El fútbol de Konami se estrena en PS4 con un título que pone fin a un lustro de graves lesiones.

EL BALOMPIÉ JAPONÉS **SE RECUPERA DE SU LESIÓN**

PES 2015

Tras siete años de paso por los quirófanos, *Pro Evolution Soccer* ve la luz al final del túnel. Aún no está para ser campeón, pero vuelve a dar espectáculo.



La liga alemana no está, pero se incluyen tres de sus clubes de Champions: Bayern Múnich, Schalke 04 y Bayer Leverkusen.

La etapa de PS3 fue un auténtico tormento para el PES Team, por la inoperancia del estudio para hacer evolucionar una saga futbolística que había maravillado en PS2. Por suerte, con la llegada de la nueva generación el equipo japonés, apoyado por un estudio abierto por Konami en Windsor (Inglaterra) para la ocasión, parece haber dado carpetazo a esos siete años de sinsabores. Vaya por delante que aún tiene mucho que mejorar en determinados aspectos, sobre todo el relativo al realismo ambiental de los partidos, pero *Pro Evolution Soccer 2015* es la mejor entrega de la saga desde el añorado *PES 6*. No en vano, el punto de partida del estudio ha sido recuperar la esencia de aquel título, con el que el balompié de Konami alcanzó su cénit.

Frente a la brusquedad de los últimos años, que hacía que el movimiento de los jugadores fuera digno de un robot, el control ha mejorado de forma muy notable. Se pueden hacer diversas filigranas con el joystick derecho, pero la gran virtud de *PES 2015* es su sencillez para hacer regates en una baldosa y romper cinturas ajenas con sólo unos leves toques del joystick izquierdo. A eso hay que añadirle una importante mejoría en el sistema de pases, en especial los que van al hueco, pues ha desaparecido ese círculo infernal al que había que prestar atención el año pasado. El sistema de dis-

PONIENDO FIN A UNA LARGA **TRAVESÍA POR EL DESIERTO**



1 **FOX ENGINE.** Es el segundo año que el PES Team usa este potente motor gráfico y eso se aprecia en un mayor parecido de los futbolistas.



2 **CONTROL.** Recuerda mucho al de *PES 6*, para bien. Los pases al hueco se han mejorado y los regates en una baldosa son muy satisfactorios.



3 **LICENCIAS.** Liga de Campeones, Copa Libertadores, AFC Champions League y Europa League son las bazas más destacadas. Hay ligas de 8 países.



El parecido de los jugadores es notable, tras el despropósito del año pasado, aunque algunas texturas de las caras quedan extrañas.



Hay un editor que permite solventar las carencias de la licencia: nombres de jugadores y equipos, color de las equipaciones...



El ritmo de los partidos es más o menos pausado, pero llegar a la portería y marcar gol es relativamente sencillo.





Es la mejor entrega de la saga desde el añorado *PES 6*, que, no en vano, ha servido como punto de partida.

paro, por su parte, está bien implementado, aunque la física de la pelota no permite soltar grandes cañonazos. El aspecto jugable que más margen de mejora tiene seguramente sea el sistema de presión y entradas simples, que sigue siendo semiautomático, lo que a veces, complica la acción de robar el balón, que aún va imantado al pie del jugador que lo conduce.
Entre las licencias, destacan la Liga de Campeones, la Copa Libertadores, la AFC Champions League y la Europa League. En lo que respecta a ligas, están licenciadas las de España, Italia, Francia, Holanda, Brasil y Argentina, mientras que las de Inglaterra y Portugal, aunque están, tienen equipos con nombres y equipaciones falsas, en su mayoría. Por primera vez, se ha añadido la segunda división de algunos países, incluida la Liga Adelante.

En el apartado técnico, se nota el rodaje del Fox Engine, de modo que hay muchos más jugadores reconocibles que el año pasado. Ahora bien, no hay continuidad visual del partido, de modo que, cada vez que el balón se detiene, en lugar de ver a los recogepelotas o a los jugadores corriendo a por él, se producen "cortes" de la imagen. El público tampoco es para tirar cohetes, lleno de bordes de sierra cuando sale en primer plano. Respecto a los comentarios, Carlos Martínez y Maldini realizan un papel infame: no hay diálogo, las frases están mal enlazadas... Lo suyo es un atentado gramatical en toda regla.
Pese a ello, *PES 2015* ha debutado con buen pie en PS4 y sienta una base sólida para el futuro.



El modo Entrenamiento incluye veintitrés ejercicios que ayudan a familiarizarse con el control. Hay trofeos de bronce, plata y oro.



La lluvia regresa tras la espantada del año pasado, aunque no hay nieve. Además, es posible modificar la altura del césped.

» MIRÁNDOSE EN EL ESPEJO DEL RIVAL

PES 2014 combina los modos de juego que ha venido usando la saga en los últimos años con otros nuevos que son una traslación de los que mejor le han funcionado a *FIFA*. Puede que haya alguna actualización, pero, a diferencia del año pasado, todo se incluye de serie en el disco:



LIGA MASTER Y SER LEYENDA. En estos modos, hacemos de mánager o de jugador. Sus opciones son muy básicas.



ONLINE. Hay Divisiones (con ascensos y descensos), campeonatos y partidos de veintidós jugadores (sin clubes de amigos).



MYCLUB. Es una de las novedades del juego, pero no hemos podido probarlo, ya que los servidores aún no estaban activos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control ha recuperado la fluidez. Las caras vuelven a parecerse. Más modos. La BSO.

» LO PEOR
Comentarios lamentables. Sólo 11 estadios. Le faltan detalles gráficos. Altibajos en la IA.

Te gustará + que... PES 2014



Te gustará – que... FIFA 15



84	**» GRÁFICOS** El Fox Engine ya está más rodado y el acabado general es bueno.
70	**» SONIDO** El montaje de los comentarios es esperpéntico. El ambiente cumple.
83	**» DIVERSIÓN** El control ha recuperado la fluidez, por fin y ya no resulta tan tosco.
88	**» DURACIÓN** Tiene muchos modos y licencias exclusivas de peso. Da para mucho.
NOTA 83	Con ayuda del nuevo estudio de Windsor, el PES Team ha sentado las bases para volver a aspirar al trono del fútbol.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **MOJANG**
Editor: **SCEE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS Store: **18,99 €**
Precio físico: **19,95 €**


JUGADORES **1-4**


JUG. ONLINE **8**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **NO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

es.playstation.com/minecraftps4/



Los entornos de *Minecraft* son de lo más variado, por lo que podremos recrear todo tipo de aventuras con total libertad.

PARA QUE LE DES AL **PICO Y LA PALA** PARA SIEMPRE

Minecraft

Que el fenómeno de Mojang iba a llegar a PS4 estaba cantado. El imperio cúbico no deja de expandirse con una de las mejores versiones disponibles.

Con más de 50 millones de copias vendidas en el mundo no creemos que haya nadie que no sepa de qué va *Minecraft*, pero no está de más hacer un poco de historia... Ya hace un par de años que "Notch" nos propuso una aventura de supervivencia y creación en la que, sencillamente, todo era posible. Abandonados a nuestra suerte en un bosque cúbico de sencillos pero adorables gráficos debíamos buscarnos las castañas por nosotros mismos para cobijarnos, comer y sobrevivir. ¿Cómo?, pues construyendo un refugio, cazando y defendiéndonos de nuestros enemigos. Equipados únicamente con nuestras manos, debíamos recolectar cualquier materia prima para más tarde poder levantar nuestra primera casa y mesa de trabajo. Con el conocimiento suficiente construiríamos artefactos más complejos con los que recolectar y cazar mejor y así poder seguir creciendo. Un círculo vicioso sin fin ni límites que tenía como objetivo final defendernos de las criaturas (los Creepers) que aparecen por la noche y en zonas oscuras. Además, existía un modo Creación en el que estos seres no nos incordiaban y en el que podíamos flotar por los escenarios en pos de facilitarnos la construcción de lo que se nos viniese a la mente: castillos, sistema de raíles me-



Para sobrevivir en *Minecraft* debemos crear de todo. Empezaremos con herramientas y luego...

UN UNIVERSO **INFINITO** EN TU PAD

El secreto del éxito del *Minecraft* es el de ofrecer un mundo de posibilidades creativas infinitas, donde perderse durante decenas de horas es el pan nuestro de cada día. Te durará tanto como sea capaz de engancharte.



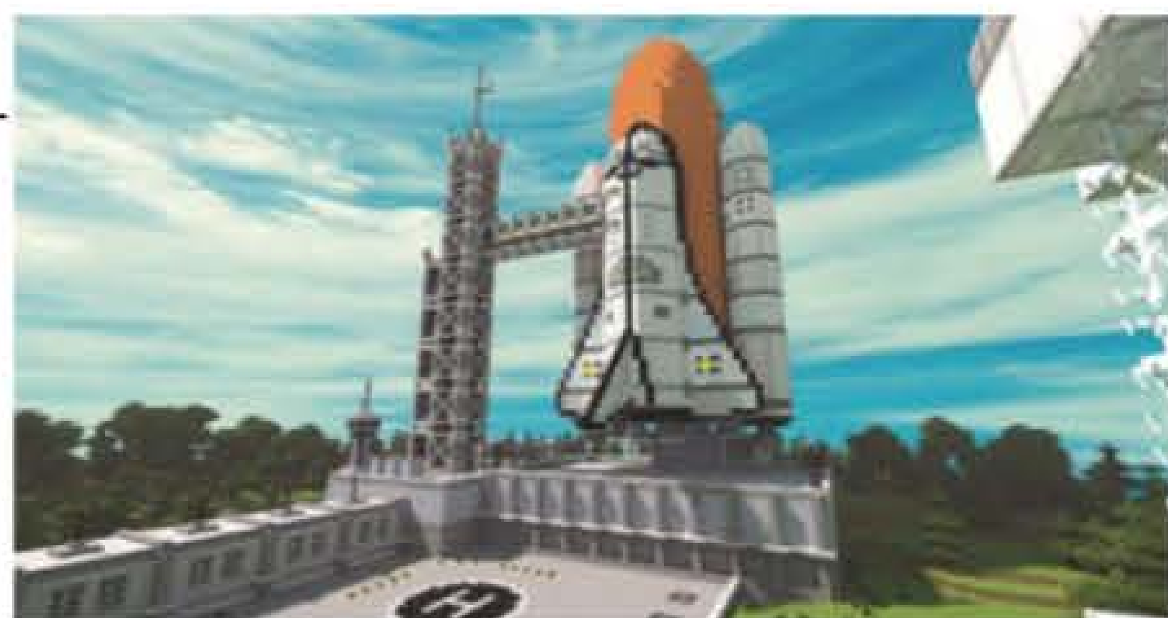
1 **SUPERVIVENCIA.** Nuestras acciones se encaminan a la eliminación del dragón de la tierra "The End" y a sobrevivir a los seres nocturnos.



2 **CONSTRUCCIÓN.** Podemos consagrarnos al noble arte de la creación en paz. Todo puede ser recreado en detalle con la paciencia adecuada.



3 **LIBERTAD.** Las tareas y desafíos a realizar te las marcas tú mismo, así como el ritmo al que quieres que avance tu aventura.



■ Podemos crear lo que se nos ocurra. Las construcciones de algunos jugadores pueden resultar tan espectaculares como esta.



■ Y también podemos disfrutar en compañía. Hasta 4 jugadores a pantalla partida y 8 online pueden ayudarnos a construir.



■ No todo es construir. Tampoco faltan los enemigos y zonas peligrosas que nos mantendrán siempre alerta.

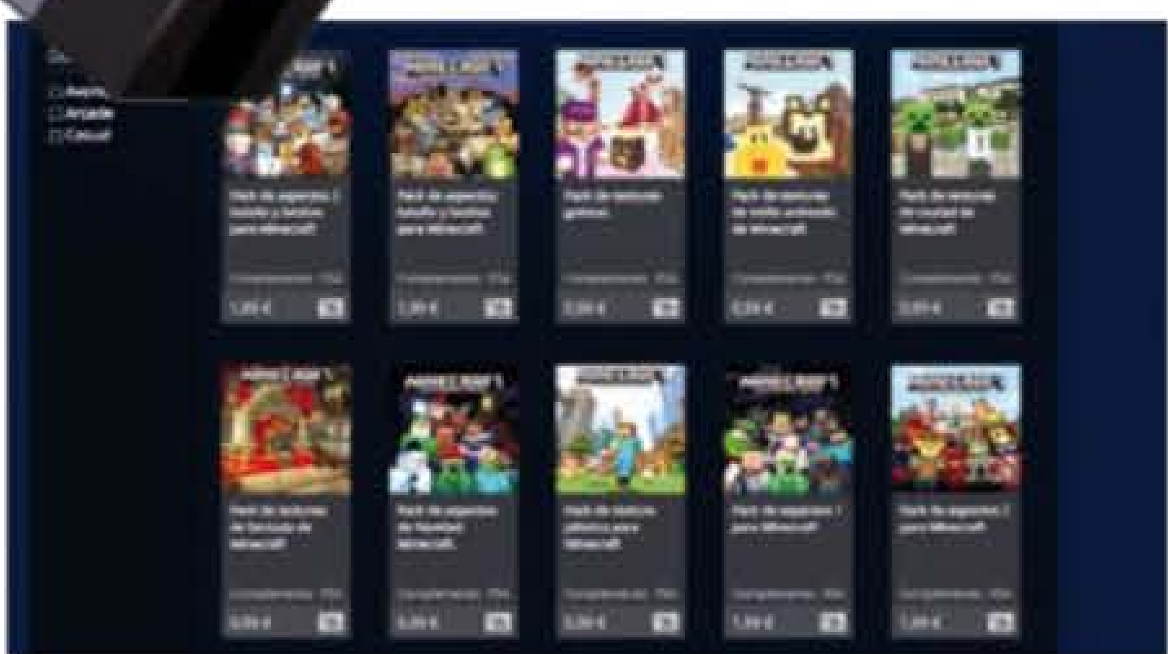




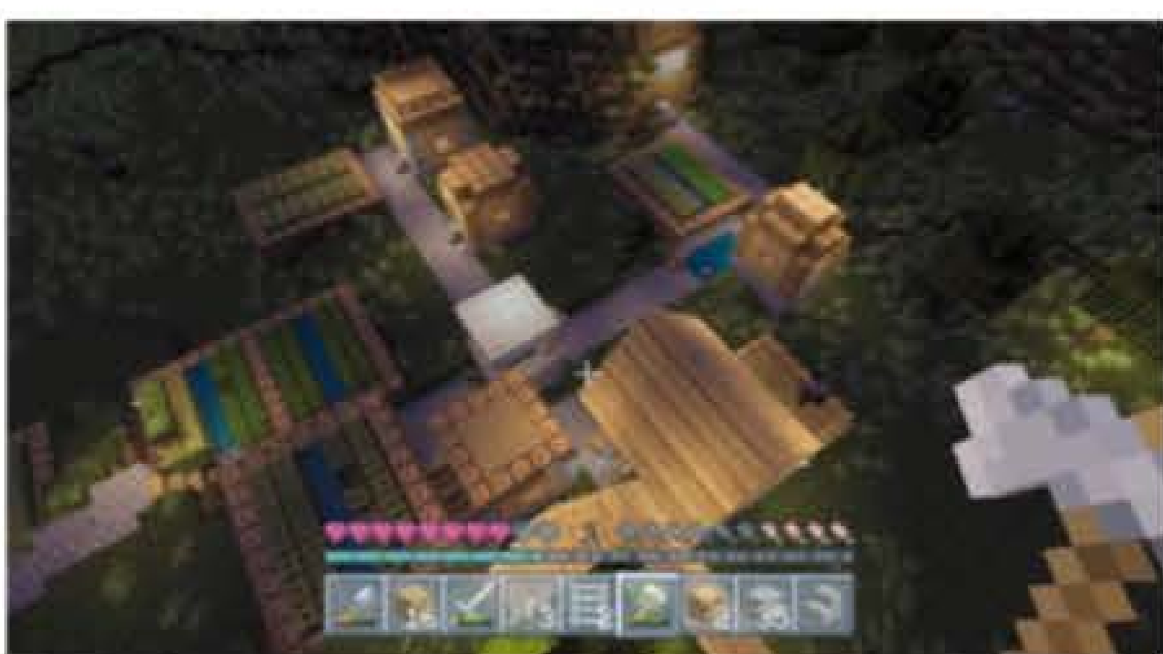
***Minecraft* es el único sandbox auténtico: nos permite crear lo que queramos y jugar como queramos.**

canizados, ciudades... todo. En PC ha llegado a tal punto que se han recreado Invernalia, Copenhague y muchas otras ciudades, así como cientos de mods sobre todo tipo de temáticas.

Aunque las versiones de consola siguen sin abarcar todo el universo *Minecraft* disponible, esta de PS4 incluye todos los paquetes de texturas y extras que hay hasta el momento para PS3, pero sin muchas más novedades. Seguiremos disfrutando de los amigables tutoriales para construir cosas y ahora se puede usar el panel táctil del Dual Shock 4 para manejarnos por el inventario. Aunque lo que es más de agradecer es que el mundo disponible a nuestro alrededor es ahora 36 veces más grande que en PS3, lo que expande las posibilidades aventureras y creativas hasta lo indecible. El rendimiento también se ve beneficiado y ahora todo se mueve a 60 fps estables y en 1080p, con una distancia de dibujado del horizonte mucho más lejana. Su modo multijugador, en cambio, es calcado al de la anterior generación, con 4 jugadores a pantalla partida y 8 online, junto a los que construir de manera más sencilla nuestros proyectos más faraónicos. *Minecraft* en PS4 sigue siendo la revolución que ha marcado un hito en la historia del videojuego por sus posibilidades creativas y el grado de libertad de acción que ofrece al jugador. Esta versión sigue sin alcanzar a la de PC, pero mejora lo visto en PS3, tanto en lo técnico como en lo jugable. Si eres de los pocos que no lo tienen, estás tardando.



■ En PS Store hay disponibles packs de texturas y aspectos, desde 0,99 euros, para darle más vida y originalidad a tus creaciones.



■ El modo creación nos permite "flotar" sobre el escenario, para poder construir mejor, más rápido y sin otras preocupaciones.

» ASÍ SON LOS CUBOS DE NUEVA GENERACIÓN

Si tenemos *Minecraft* en PS3 y compramos la versión de PS4, podremos pasar nuestra partida para no perder nuestros avances y creaciones. Eso sí, no puede hacerse al revés. Además, incluye otras jugosas novedades que, junto al precio, justifican cambiar de versión...



MUNDO GIGANTE. El mapa a nuestra disposición se multiplica por 36 respecto a PS3 para dar cabida a mayores aventuras.



RENDIMIENTO. La resolución crece hasta los 1080 p y todo súper fluido, hasta los tan traídos 60 fps.



PACK COMPLETO. Todas las expansiones de PS3 vienen de serie en esta versión para PS4: aspectos, texturas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Libertad total para crear lo que queramos. Infinitas horas de diversión. Buen precio.

» LO PEOR

La versión PS4 no incluye los mods de PC y el multijugador es como el de PS3.

Te gustará + que... TERRARIA (PS3) — Te gustará + que... MINECRAFT (PS3)



75	**» GRÁFICOS** pixelados y simples como siempre pero a 1080p y 60 fps.
78	**» SONIDO** Los efectos y melodías son sólo pasables, pero no cansan.
94	**» DIVERSIÓN** El límite lo pones tú, más ahora con un mundo mucho más grande.
95	**» DURACIÓN** Si te engancha estarás perdido durante meses. Es infinito.
NOTA 86	Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que podemos perdernos meses...







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TELLTALE GAMES**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **30,95 €**
Precio PS3: **30,95 €**

JUGADORES **1** | JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ** | RESOLUCIÓN **1080 P**

www.badlandgames.com



■ *The Walking Dead* vuelve con su enfoque aventurero, en el que las decisiones y los diálogos serán clave en el devenir de la historia.

CINCO NUEVOS CAPÍTULOS PARA GOZAR **SUFRIENDO**

The Walking Dead Temporada 2

Tras acumular numerosos galardones a mejor juego de 2012, Telltale Games sigue ahondando en la historia de Clementine, la joven superviviente...



■ Conocimos a Clementine en la primera temporada. Ahora ha crecido y es la protagonista de esta cruda aventura

La llama de las aventuras gráficas no se ha extinguido gracias a compañías como Telltale Games, que han seguido pulsando la tecla sin descanso hasta dar con la fórmula del éxito. Lejos quedan ya sus versiones de sagas reconocidas, como *Sam & Max* o *Monkey Island*, o las licencias de películas de éxito, como "Regreso al Futuro" o "Jurassic Park". Con todos estos títulos *The Walking Dead* comparte su estilo jugable, que bien se puede resumir como una puesta al día de las aventuras clásicas de PC. Con el stick izquierdo nos movemos por el entorno y con el derecho movemos un puntero que, situado sobre los objetos con los que podemos interactuar (interruptores, puertas...) nos permite realizar diversas acciones con cada uno de los botones frontales, como observar, utilizar... etc. Eso en los momentos de exploración, sin olvidar que a menudo tendremos que tomar decisiones peliagudas en las conversaciones (que con frecuencia desembocan en quién vive y quién muere) y que las partes de acción son al más puro estilo Quick Time Event, en las que debemos pulsar o machacar un botón o dirección dentro de un tiempo límite...

Lo que marca las diferencias con el resto de aventuras similares es la crudeza y brutalidad del mundo que nos rodea. Como en el cómic homónimo, *The Walking Dead* nos transporta a un mundo asolado por los zombis, donde los humanos supervivientes sacan lo peor de sí mismos para seguir vivos. En este contexto conocimos, en la primera temporada, a Clementine, una niña que gracias a Lee, aprende las bases de la superviven-

» VIVE GRANDES E INCÓMODAS **AVENTURAS** EN TRES PASOS



① **EXPLORACIÓN.** Recorre un mundo asolado por caminantes (o zombis), interactúa con el entorno, recoge ítems, resuelve puzzles...



② **DIÁLOGOS.** Habla con otros supervivientes, tus captores... y elige cómo responder. Tus decisiones, a veces, determinan quién vive o muere.



③ **ACCIÓN.** Las secuencias más movidas se basan en Quick Time Events, o pulsar o machacar un botón o dirección en el momento justo.



■ *TWD Temporada 2* concede el protagonismo a una Clementine algo más mayor. Al final de la temporada no la reconoceréis...



■ Podemos importar la partida con las decisiones de la primera temporada. Haberla jugado ayuda, aunque no es primordial...



■ Clementine no es el único personaje que vuelve de la 1ª temporada: hay reencuentros que apreciarán los seguidores.

» TEMPORADA 1, TAMBIÉN EN PS4

La edición completa de la 1ª temporada también se ha adaptado a PS4, incluyendo el capítulo puente *400 Days*. Sigue siendo igual de divertido y con algunos momentos únicos, aunque técnicamente luce un pelín más desfasada que la segunda temporada (texturas más simples, sin ir más lejos). Pero ni eso impide que siga tocando la fibra del jugador...

NOTA 88



La segunda temporada de *TWD*, sin innovar en lo jugable, vuelve a ofrecer duras y crudas tramas que enganchan.

cia y que en esta segunda temporada va a seguir creciendo en todos los sentidos posibles. Y es que, de nuevo, los 5 capítulos (con una duración media de 2-3 horas) de esta segunda temporada nos vuelven a llevar por una montaña rusa extrema, en esta ocasión en torno a la figura de un nuevo villano llamado Carver (con la voz del siempre genial Michael Madsen), un nuevo psicópata que dirige con mano de hierro un refugio de supervivientes. Nuevos aliados y personajes se dan cita a un nuevo "tour de force" en el que cada decisión, cada paso, puede desembocar en la muerte de un personaje. No ahondaremos mucho, pero hay capítulos en los que apenas hay "chicha" jugable y todo se reduce a conversar y decidir, mientras que en otros, como el cuarto, apenas pasa nada. Pero en su conjunto, como historia, esta segunda temporada sigue siendo capaz de retorcernos las tripas con algunos momentos bastante fastidiados...

Técnicamente, esta versión de PS4 resulta mejor que en PS3, con gráficos a 1080p, más suaves y detallados... aunque ciertos problemas persisten, como tirones puntuales o una mejorable traducción de los textos (aunque son menos hirientes que en la primera temporada). Tampoco aprovecha el Dual Shock 4 para, por ejemplo, resolver con el panel táctil del mando algunos Quick Time Events. Por todo esto, la versión de PS4 no marca unas diferencias brutales respecto a la anterior generación, pero si no lo has jugado, es la mejor versión para consola y además al mismo precio que en PS3 (lo que sí es noticia).



■ El sistema de decisiones a veces es una quimera y elijamos lo que elijamos, siempre llegamos a las mismas conclusiones.



■ El doblaje en inglés está bastante cuidado y cuenta con algunas grandes voces como la de Michael Madsen para encarnar a Carver.

» ELIGE TU PROPIA AVENTURA... EN DISCO

Como con la primera temporada, *The Walking Dead* se ha lanzado primero en PSN, con una cadencia de un episodio cada 2-3 meses. El lanzamiento en disco reúne los 5 episodios, que además llegan con subtítulos en español neutro (aunque más cuidados que en la 1ª temporada).



5 EPISODIOS. Con una duración media de 2-3 horas y algo rejugables gracias a la posibilidad de tomar decisiones.



CAPÍTULOS. Repitiendo las escenas superadas podemos cambiar las decisiones y modificar el resultado final del capítulo.



EN "CRISTIANO". La edición en físico llega con los subtítulos en español neutro, que siguen sin estar disponible en PSN.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su cruda historia, repleta de momentos duros. Cualquiera puede disfrutarlo.

» LO PEOR
El sistema de decisiones es a veces una ilusión (siempre acabamos en el mismo sitio).

Te gustará = que... THE WALKING DEAD T1
Te gustará + que... TALES OF MONKEY ISLAND



85	**» GRÁFICOS** A 1080p y más suaves que en PS3, pero tampoco deslumbran...
84	**» SONIDO** Buen doblaje en inglés y efectos, aunque hay petardeos puntuales.
92	**» DIVERSIÓN** La historia engancha desde el principio hasta el final.
88	**» DURACIÓN** Cada capítulo deja 2-3 horas, aunque son rejugables.
NOTA 88	***TWD* vuelve para demostrar que las aventuras siguen muy vivas, con una 2ª temporada al gran nivel de la primera.**





12

Género:
MUSICAL
Desarrollador:
SCE LONDON STUDIO
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €
Precio PS3:
29,99 €


JUGADORES 1-2


JUG. ONLINE SÍ

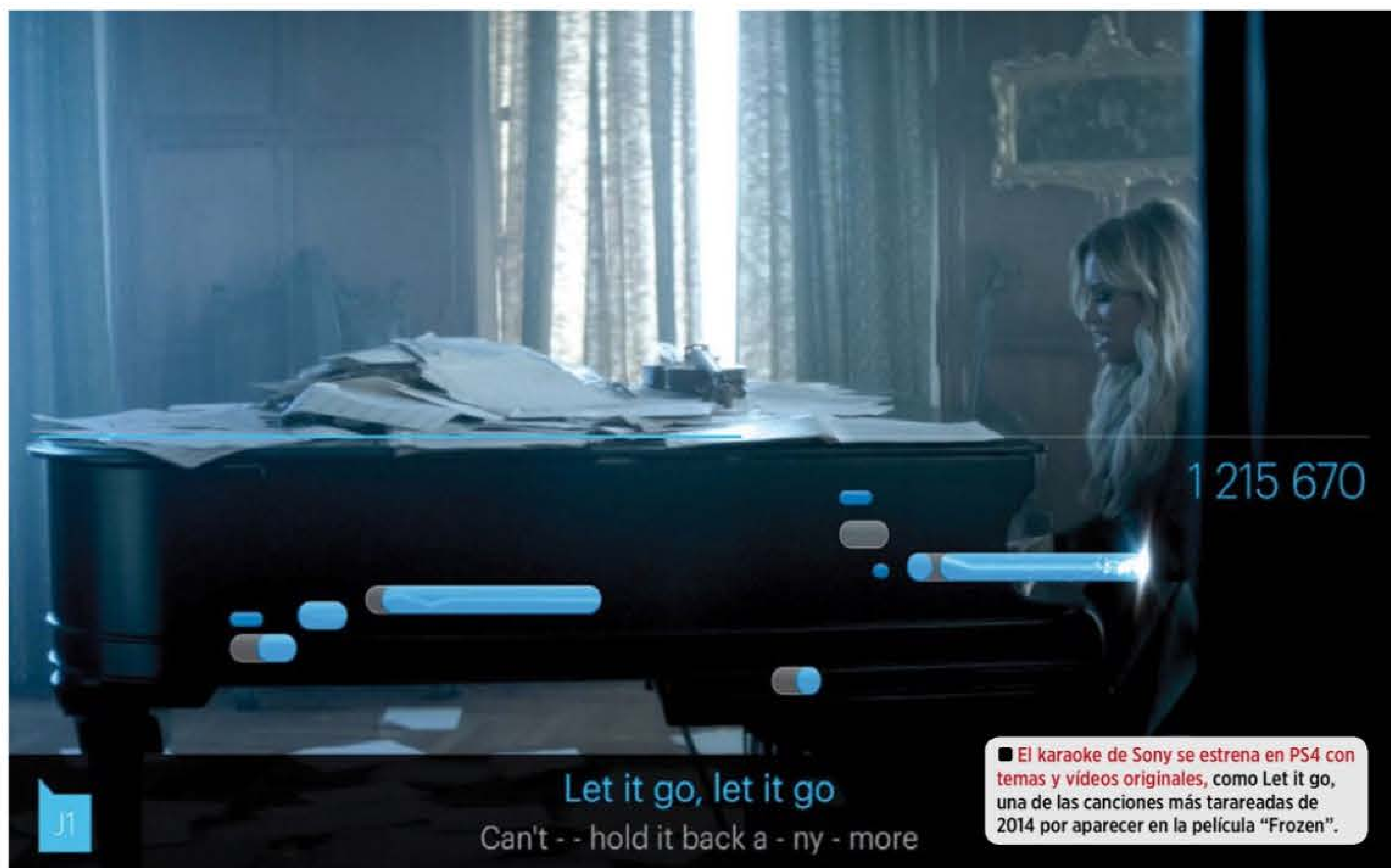

TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

es.playstation.com/singstar/



El karaoke de Sony se estrena en PS4 con temas y vídeos originales, como Let it go, una de las canciones más tarareadas de 2014 por aparecer en la película "Frozen".

» DEMUESTRA QUE TÚ SÍ QUE VALES

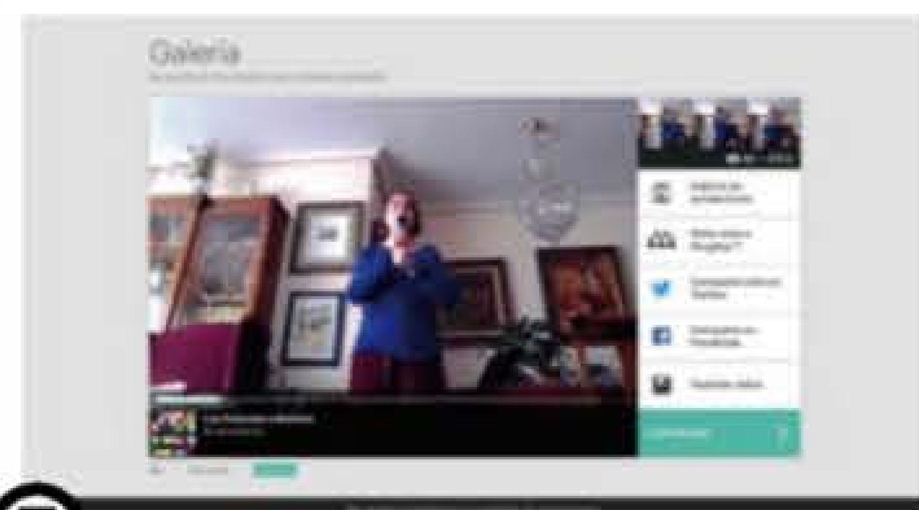
SingStar Megahits llega justo a tiempo para ser el complemento perfecto en la fiesta de Nochevieja. Incluye treinta nuevas canciones que nos darán la posibilidad de sacar el artista que llevamos dentro.



1 **TU CARA ME SUENA.** Perfectamente localizado para España. 30 artistas nacionales e internacionales se pasean por esta nueva edición.



2 **MICROMÓVIL.** Por primera vez en la saga puedes usar tu teléfono móvil como si fuera un micrófono, descargando el app gratuita para iOS y Android. La aplicación te permite además gestionar tus listas de música.



3 **COMPARTE.** El juego está muy centrado en compartir nuestras actuaciones online y desafiar a nuestros amigos a través de Internet.

CANTA A VOZ EN GRITO Y HAZTE EL **REY DE LA FIESTA**

SingStar Megahits

¿Con ganas de cantar pero no hay un karaoke cerca de tu casa? No pasa nada, PS3 y PS4 son el lugar para afinar tu voz.

En los 10 años que la saga *SingStar* lleva entre nosotros se han lanzando 35 juegos de la más variada temática, tanto para PS2 como para PS3. A lo largo de los años, este peculiar karaoke que puntúa nuestras actuaciones ha ido evolucionando añadiendo novedades de todo tipo, desde compatibilidad con la cámara PlayStation, a una tienda digital desde la que descargar canciones sueltas, pasando por nuevos modos de juego, siempre orientados a que jugar en casa se convierta en una fiesta. Por supuesto, las novedades continúan en el estreno de *SingStar* en PS4.

La gran novedad que nos aporta *SingStar Megahits* es la de permitirnos usar nuestro smartphone como si fuera un micrófono inalámbrico. Basta con descargar el app gratuita "SingStar" (que encontraréis en la tienda de vuestro móvil) y tener la consola conectada a Internet para sincronizarla con el teléfono. Las ventajas son obvias: no necesitamos invertir en micrófonos si no queremos, aunque si tenemos los micros de PS2 o de PS3 podremos utilizarlos sin problemas en PS4. Pero no son estas las únicas novedades.

Conocido en Europa como *SingStar Ultimate Party*, el *Megahits* del título español hace referencia al afán de Sony España por localizar todos sus lanzamiento. Así, de la lista de 30 canciones incluidas, 25 son de artistas españoles de todos los tiempos y 5 son éxitos internacionales. Y si 30 temas nos parecen pocos, siempre podremos entrar en la Store para descargarnos nuevas canciones (con su correspondiente videoclip) de más de 200 artistas de todo el mundo



Gorgoritos a tutiplén: reta a tus amigos y monta tu propio "Operación Triunfo" en casa.



Gracias al app no necesitas comprar micros (si los tienes, son compatibles). Es una aplicación gratuita para iOS y Android.



Usa tu PlayStation Camera para crear tus propios vídeos con distintos filtros y efectos y compártelos con la comunidad.



Puedes comprar nuevas canciones sueltas para ampliar tu biblioteca y personalizar al máximo tus contenidos.

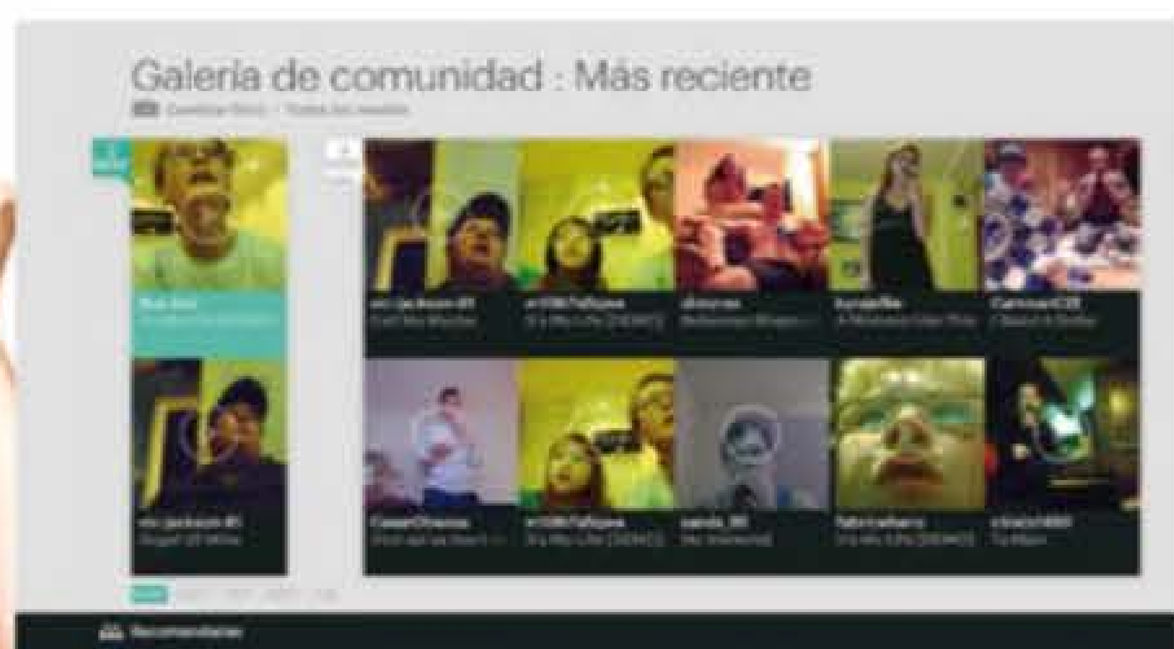




25 canciones en español y 5 en inglés hacen de *SingStar Megahits* una buena opción para cualquier reunión.

al precio de 1,39 euros cada una. Y si ya descargamos en su día temas para los *SingStar* de PS3, podemos trasladarlos a PS4.

Las novedades siguen en los modos de juego. Básicamente nos encontramos con tres: Individual, Dúo, que a su vez es Batalla, y Desafío online, que es otra de las sorpresas de *Megahits*, al permitirnos retar a nuestros amigos a través de Internet. Sin embargo, echamos en falta muchos modos de juego de anteriores entregas, como Fiesta, Popurrí, Pasa el micro o alcanzar primero 5.000 puntos, así como la posibilidad de cantar a dúo en todas las canciones (cada jugador una parte de la melodía) y poder modificar la duración de las canciones o su dificultad. Lo que sí se mantiene es la opción de vernos en pantalla gracias a la integración de la PlayStation Camera, que nos permitirá crear nuestros propios videoclips y editarlos con diferentes filtros, efectos especiales... Además, gracias a la función de compartir online podemos grabar nuestra actuación y subirla a la comunidad SingStar para que todo el mundo la disfrute o, simplemente, guardarla en nuestra galería personal. Por supuesto, Twitter y Facebook son parte importante y nos ayudarán a dejar a nuestros amigos alucinados con nuestro arte. En resumen, *SingStar* se estrena en PS4 conservando lo mejor de la saga, con nuevas opciones sociales y la opción de usar el móvil como micro, pero perdiendo modos de juego. Eso sí, si eres de los que se montan la fiesta en casa, seguro que no puedes resistirte a su encanto.



Deja que te vean triunfar y comparte tus actuaciones con la comunidad SingStar. Consigue un superventas.



Retar a tus amigos a través del online y montar tu propia fiesta en la distancia es una de las novedades de este *SingStar Megahits*.

GRANDES ÉXITOS DE AYER Y HOY

Las 30 canciones del juego incluyen éxitos nacionales e internacionales de todos los tiempos. Por supuesto, con los videoclips originales. Aquí las tienes:

- **Abraham Mateo:** Señorita.
- **Alejandro Sanz:** Nuestro amor será leyenda.
- **Antonio Orozco:** Llegará.
- **Camilo Sesto:** Vivir así es morir de amor.
- **Carlos Baute & Marta Sánchez:** Colgado en tus manos.
- **Carly Rae Jepsen:** Call Me Maybe.
- **Dani Martin:** Emocional.
- **David Bisbal:** Diez mil maneras.
- **Demi Lovato:** Let It Go.
- **El canto del loco:** Corazón.
- **Estopa:** Como Camarón (directo acústico).
- **Fangoria:** Retorciendo palabras
- **Fito & Fitipaldis:** Acabo de llegar
- **Hombres G:** Voy a pasármelo bien.
- **Icona Pop Feat. Charli XCX:** I Love It.
- **Joaquín Sabina:** Contigo.
- **Juan Magán:** Mal de amores.
- **Juanes:** La luz.
- **La oreja de Van Gogh:** El primer día del resto de mi vida.
- **Lady Gaga:** Born This Way.
- **Leiva:** Terriblemente cruel.
- **Los fresones rebeldes:** Al amanecer.
- **Maldita Nerea:** El mundo genial de las cosas que dices.
- **Malú:** Me fui.
- **Melendi:** Lágrimas desordenadas.
- **Merche:** Cal y arena.
- **Pablo Alborán:** Tanto.
- **Pharell Williams:** Happy.
- **Prince Royce:** Darte un beso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Vivir la magia del karaoke sin salir de casa
El app para el móvil.

» LO PEOR
Escasez en los modos de juego. Que no sea tu estilo de música preferido...

Te gustará que... SINGSTAR VOL. 2 — Te gustará que... SINGSTAR MECANO



70	**» GRÁFICOS** Utiliza los videoclips originales en una interfaz sencilla y limpia.
82	**» SONIDO** Sonido de calidad y canciones de sobra conocidas por todos.
83	**» DIVERSIÓN** Asegurada en compañía. Lástima que falten modos de juego....
83	**» DURACIÓN** Toda la que quieras y más si descargas canciones de SingStore.
NOTA 79	Podrás cantar 30 temas de sobra conocidos y montar una buena fiesta en casa, aunque le faltan modos de juego.





16

Género:
ROL
Desarrollador:
DECK 13
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €
Precio Ed. Coleccionista:
139,95 €

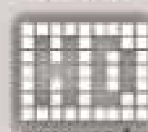

JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**

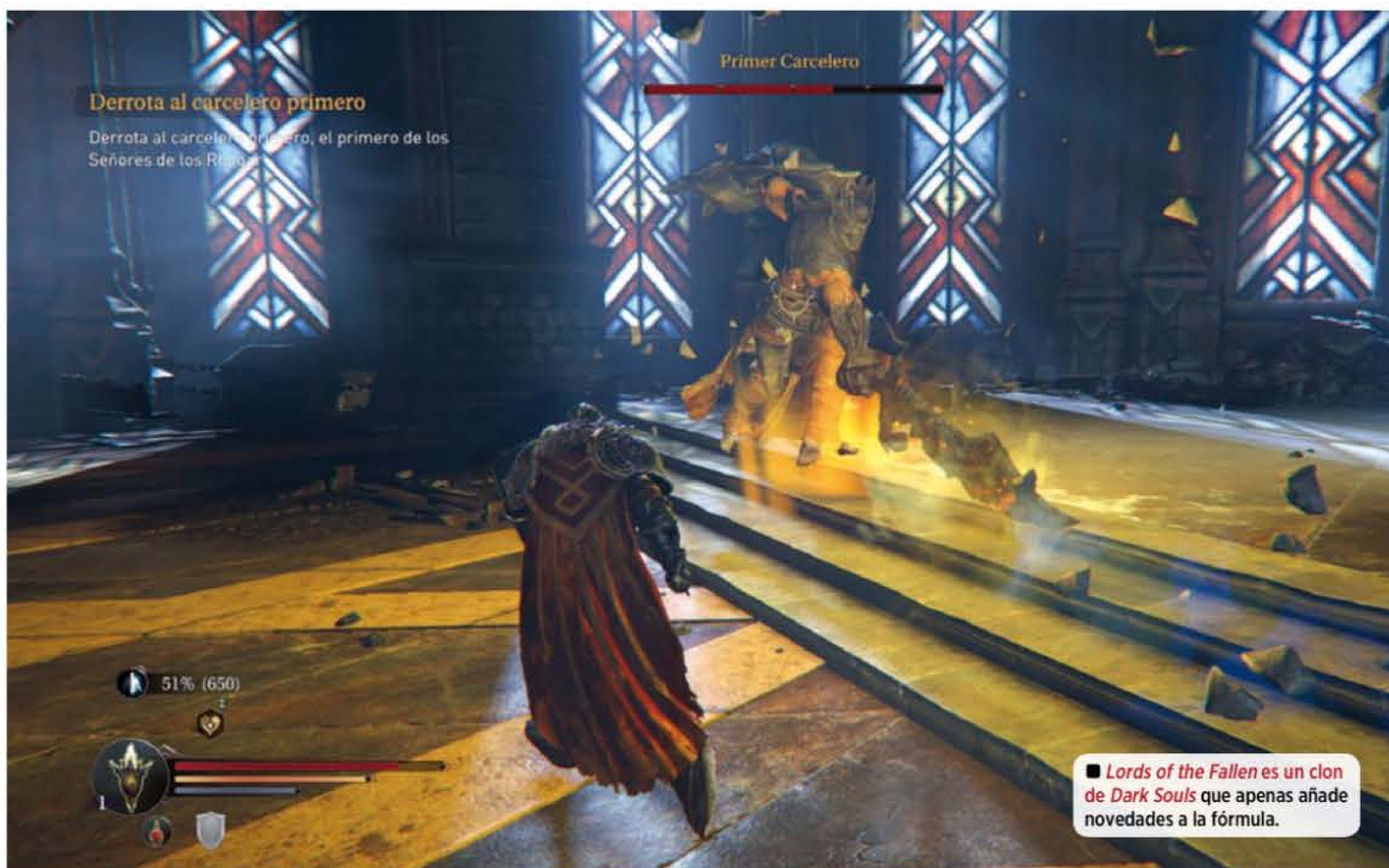

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://lordsofthefallen.com/



Lords of the Fallen es un clon de *Dark Souls* que apenas añade novedades a la fórmula.

SUBIÉNDOSE AL CARRO DEL ÉXITO DE ***DARK SOULS***

Lords of the Fallen

Una cosa es coger elementos de otros juegos para hacer el tuyo y otra muy distinta es hacerse un "Ana Rosa Quintana" y plagiar *Dark Souls* a lo bestia.

Vamos a hablar claramente, *Lords of the Fallen* es una copia en toda regla de *Demon's* y *Dark Souls*. La nueva obra de Deck 13 y CI Interactive, creadores de *Venetica* y *Sniper: Ghost Warrior* respectivamente, sigue al dedillo la propuesta de From Software. El sistema de combate es un "déjà vu" permanente e incluso las acciones están ubicadas en los mismos botones del pad: bloquear, rodar, el saltito para atrás, la patada... El tempo y el ritmo de los combates también se asemeja, obligándonos a estudiar los puntos débiles del rival y aprovechar el momento indicado para golpearle. El realismo de las batallas, en el sentido del peso de nuestras armas y el tiempo que tardamos en golpear con ellas, también es clavadito.

Pero hay muchos más "parecidos razonables", como las hogueras, aquí transformadas en enormes cristales rojos que nos sirven para guardar partida, rellenar las pociones de las que disponemos y gastar la experiencia acumulada para mejorar al personaje. Eso sí, estos checkpoints no resucitan a los enemigos, aunque lo hacen cada cierto tiempo o al completar determinados eventos. Nuestra experiencia también se queda esperándonos en el lugar en el que hayamos muerto para obligarnos a volver a por ella, pero aquí se va reduciendo el porcentaje de experiencia que recuperamos con el paso del tiempo, para forzarnos a ir a por ella lo más rápido posible, lo que es una

» LOS SEÑORES DE LOS CAÍDOS OS SALUDAN, **HÉROES**



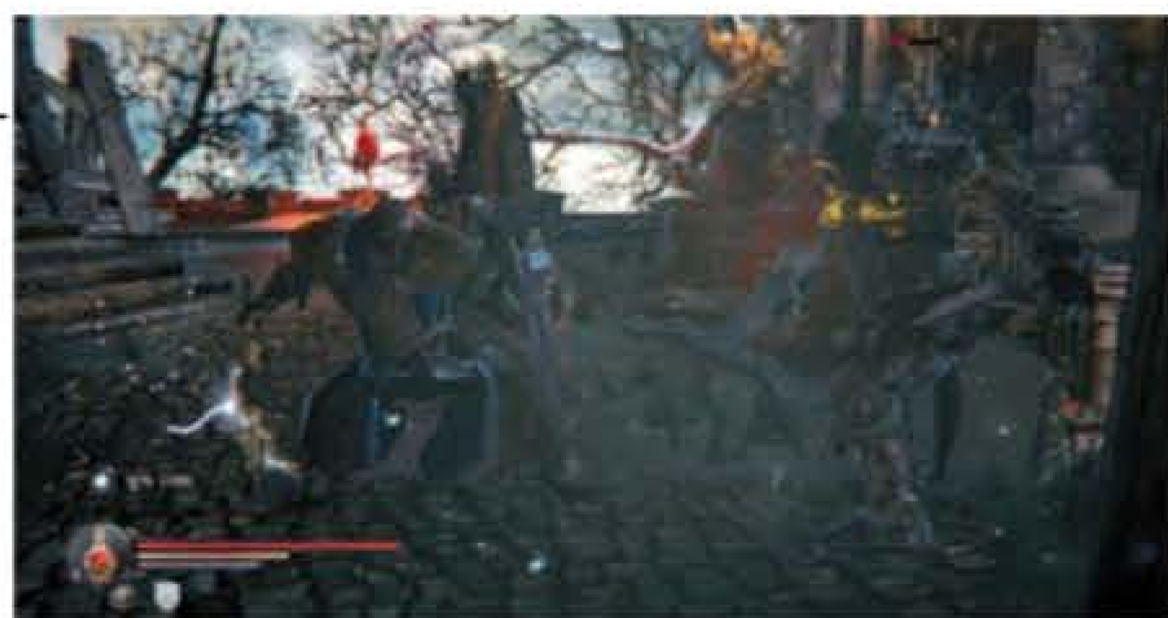
1 **MECÁNICAS.** Siguen a pies juntillas lo visto en *Dark Souls*. Los combates, las pociones, experiencia que se queda donde morimos...



2 **EQUIPAMIENTO.** Podemos ataviarnos con todo tipo de cascos, petos, escudos, hechizos y, sobre todo, armas para todos los gustos.



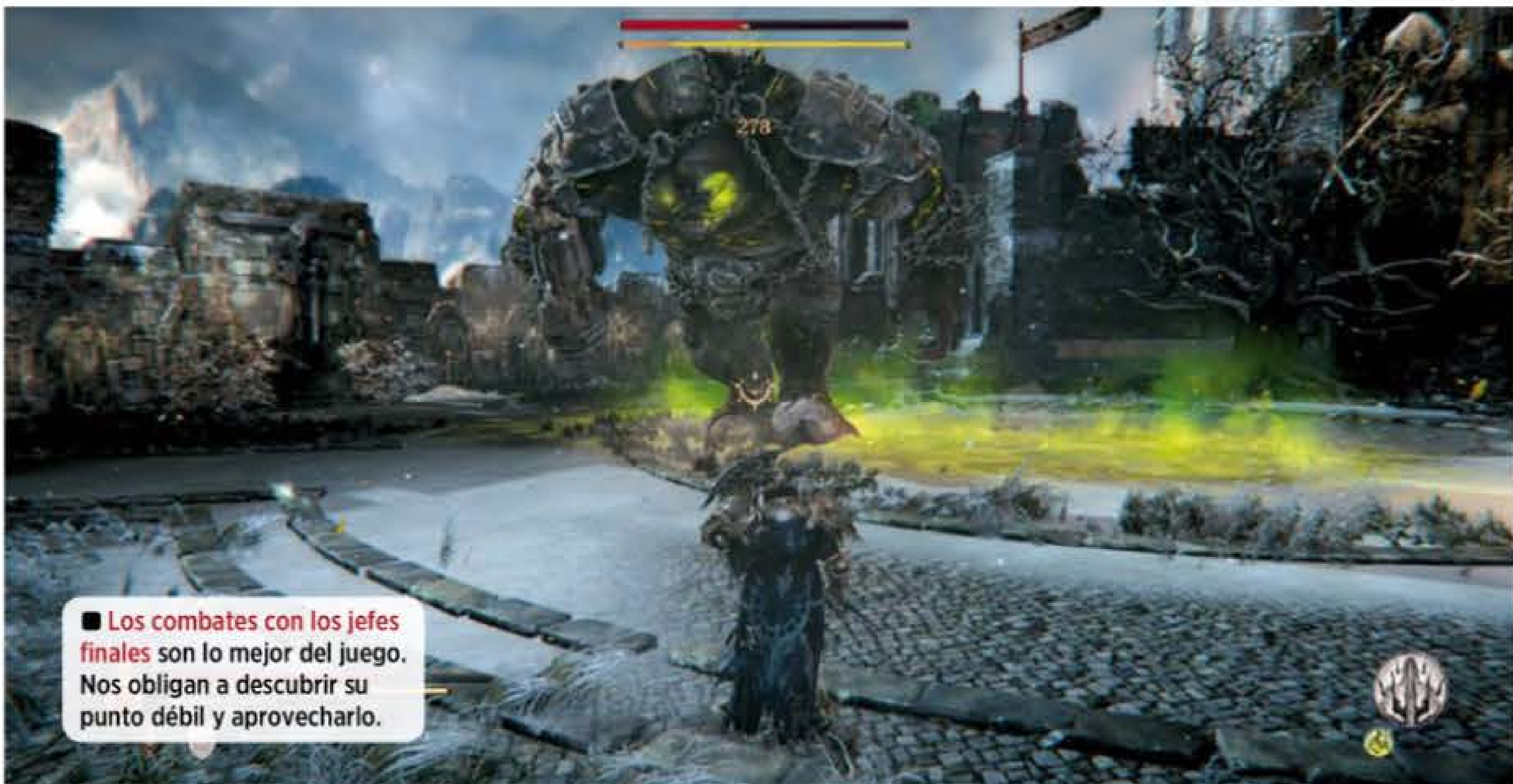
3 **PASILLERO.** Aunque hay caminos secundarios y secretos esperando ser descubiertos el desarrollo resulta muy pasillero.



El ritmo y tempo de nuestros golpes, esquives y bloqueos resulta fundamental para salir airoso en los exigentes combates.



La variedad de enemigos y criaturas a las que nos enfrentamos es notable aunque muchos siguen rutinas que vimos en *Dark Souls*.



Los combates con los jefes finales son lo mejor del juego. Nos obligan a descubrir su punto débil y aprovecharlo.





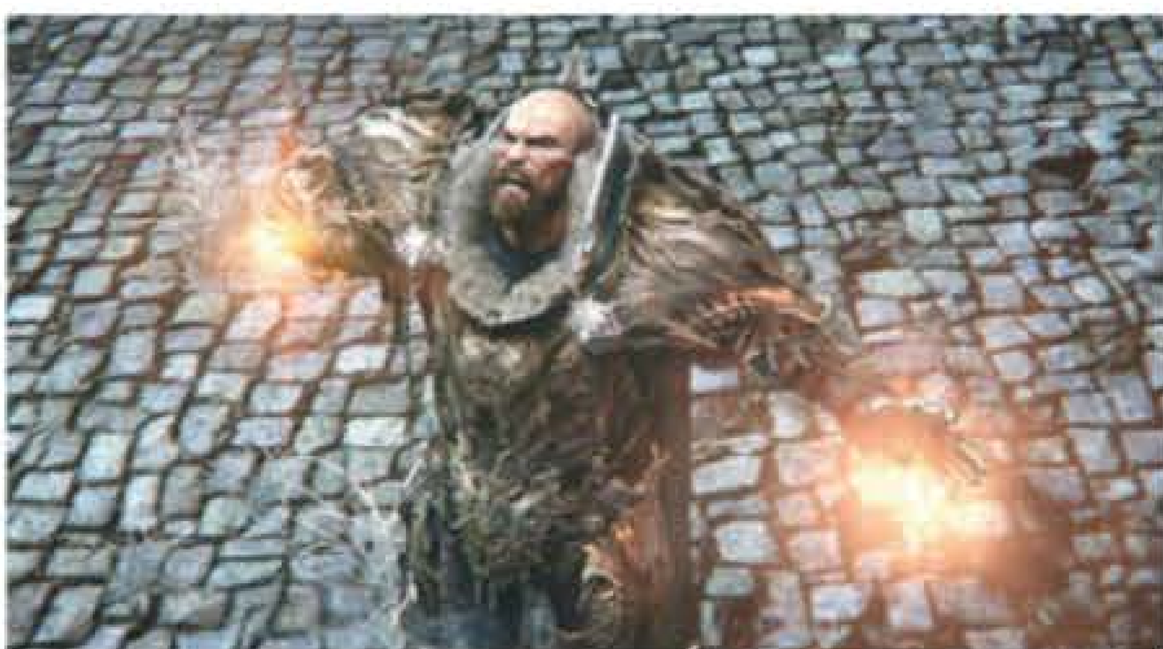
***Lords of the Fallen* es un buen juego de rol de acción pero copia demasiado el estilo y las mecánicas de *Dark Souls*.**

vuelta de tuerca interesante. Otro gran acierto es que al matar a un enemigo incrementamos el multiplicador de experiencia y las probabilidades de encontrar mejores objetos, lo que nos invita a jugárnosla un poco más antes de guardar partida y hacer que el multiplicador vuelva a 1. Es el elemento distintivo de *Lords of the Fallen* que más nos ha gustado y casi el único.

Parecerse a *Dark Souls* puede ser bueno, como demuestra el sistema de combates y algunas de las mecánicas de *Lords of the Fallen*, pero no está a la altura de su "inspiración" por varios motivos. Primero porque no es un mundo abierto que podamos recorrer a nuestro aire y resulta mucho más pasillero y guiado. Segundo, porque la dificultad es mucho más asequible, lo que nos priva de las sensaciones de satisfacción y hasta orgullo al avanzar en la aventura. Tercero, porque no cuenta con ningún tipo de interacción entre distintos jugadores. Y, por último, porque tiene más fallos en el control y en la cámara que su "hermano gemelo". La banda sonora, eso sí, resulta mucho más contundente y hasta convincente con piezas que nos recuerdan, y mucho, a las melodías épicas de las películas de "El Señor de los Anillos". Todo esto hace que *Lords of the Fallen* sea una propuesta interesante, adictiva y bastante espectacular pero que no deja de recordarnos demasiado a una versión menos pulida de la genial obra de From Software. No es que copie el género o algunas mecánicas, es que, sencillamente, copia todos sus elementos para apuntarse al éxito ajeno.



El mundo de juego está salpicado de portales que nos teletransportan a pequeñas zonas donde completar desafíos.



Nuestro héroe es un prisionero que es puesto en libertad para hacer frente a la amenaza de los malvados demonios Rhogar.

» ALGO MÁS QUE ACCIÓN PURA Y DURA

No vamos a engañar a nadie, la mayor parte del tiempo que juguemos a *Lords of the Fallen* lo pasamos enfrascados en los combates. Eso sí, de vez en cuando nos podemos dedicar a otros menesteres algo menos violentos y que no pueden faltar en un buen juego de rol.



DIÁLOGOS. No son muchos y nuestro héroe no es muy hablador, pero ayudamos a algunos personajes de vez en cuando.



SAQUEAR. Los escenarios están repletos de cofres y tesoros escondidos que mejoran el equipo de nuestro héroe.



MEJORAS. En la línea de *Dark Souls* sólo podemos hacer algunas mejoras hablando con determinados personajes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Tiene algunas de las virtudes de *Dark Souls*. Adictivo y divertido. La B.S.O.

» LO PEOR

Tiene fallos en la cámara y el control. No tiene personalidad y es muy poco original.

Te gustará menos que... SOMBRAS DE MORDOR



Te gustará menos que... DARK SOULS



80	**» GRÁFICOS** Dan el pego pero hay "clipping", bajones de "frame rate"...
88	**» SONIDO** La banda sonora y los efectos son excepcionales. Voces en inglés.
77	**» DIVERSIÓN** El sistema de combates mola, pero es pasillero y el control falla.
82	**» DURACIÓN** Unas 20 horas para completarlo, aunque tiene secretos y partida +.
NOTA 78	**Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente.**



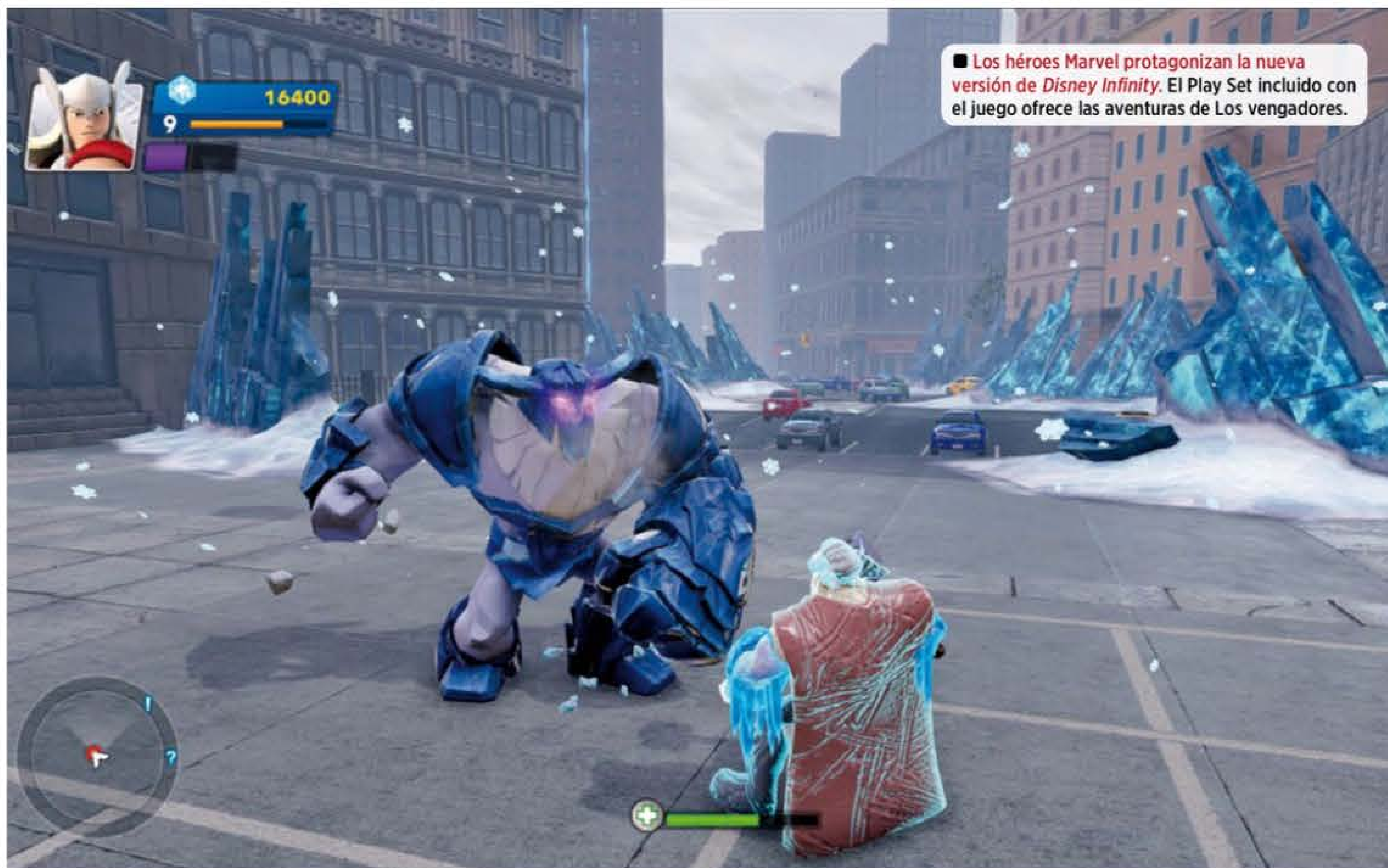


Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **AVALANCHE SOFTWARE**
Editor: **DISNEY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4/PS3: **74,95 €**
Precio Edición especial PS4/PS3: **129,95 €**



JUGADORES 1-2	JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO	VOCES CASTELLANO
BLU-RAY SÍ	RESOLUCIÓN 1080 P

https://infinity.disney.com/es/



Los héroes Marvel protagonizan la nueva versión de *Disney Infinity*. El Play Set incluido con el juego ofrece las aventuras de Los vengadores.

LA TOY BOX SE LLENA DE **SUPERHÉROES**

Disney Infinity 2.0

Si el año pasado nuestras consolas se llenaron con los personajes Disney más carismáticos, este año los superhéroes de Marvel se llevan el protagonismo.



Iron Man es uno de los héroes más versátiles: funciona en los sets de Los Vengadores, de Spider-Man y de Guardianes de la Galaxia.

Disney Infinity está de vuelta en nuestras consolas y, una vez más, combina la experiencia de un juego al uso, con muñecos que colocamos sobre una base conectado a la consola para que cobren vida en la pantalla. Si el año pasado fueron los personajes de Disney ("Monstruos", "Toy Story", "Piratas del Caribe", "Cars"...) los que se llevaban el protagonismo, este año le toca el turno a los super héroes de Marvel. El Starter Pack incluye el juego y el Play Set de Los Vengadores, con las figuras de Iron Man, Thor y Viuda Negra. De forma independiente podemos comprar al resto del equipo, incluido al villano Loki. Pero no son los únicos: se han anunciado más de 20 figuras de personajes clásicos y de Marvel, como Aladdin, Maléfica, Mérida, Furia, Venom y Puño de Hierro. Además, Spider-man y Los Guardianes de la Galaxia cuentan con su propia aventura si compramos el Play Set correspondiente.

La aventura de los Vengadores nos propone detener los malvados planes de Loki y M.O.D.O.K, a través de 35 misiones y multitud de desafíos repartidos por toda Nueva York. Gracias a los superpoderes de nuestros héroes podemos recorrerla volando a nuestras anchas, repartiendo mamporros a diestro y siniestro y visitando algunos de sus monumentos más emblemáticos. Como novedad, en *Disney Infinity 2.0* nuestros personajes pueden evolucionar hasta el nivel 20 y se ha añadido un árbol de habilidades, con 40 características únicas. Y si tienes figuras del primer juego, tranquilo, que también podrás llevarlas hasta ese nivel. La historia es más profunda, aunque bre-

» LAS AVENTURAS CRECEN CON **NUEVOS HÉROES**



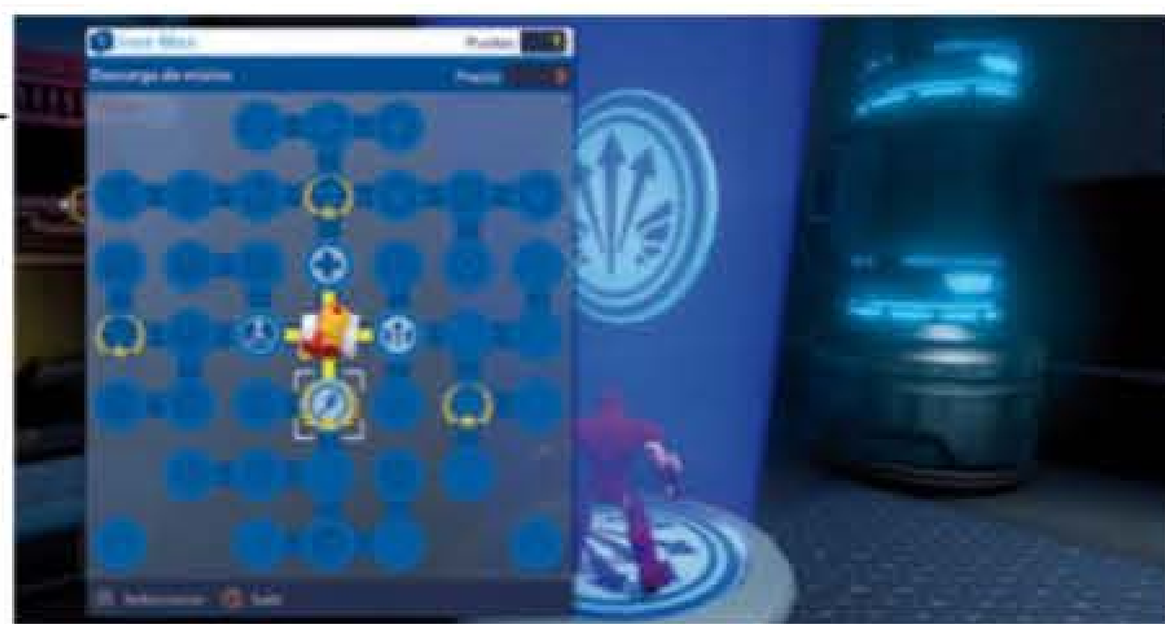
① **AVENTURAS.** Cada Play Set es una aventura diferente. En el Starter Pack se incluye la de Los Vengadores. Y podemos jugar en cooperativo.



② **COLECCIONISMO.** Podemos comprar nuevas figuras y Play Sets. Ya están a la venta los de Guardianes de la Galaxia y Spider-Man.



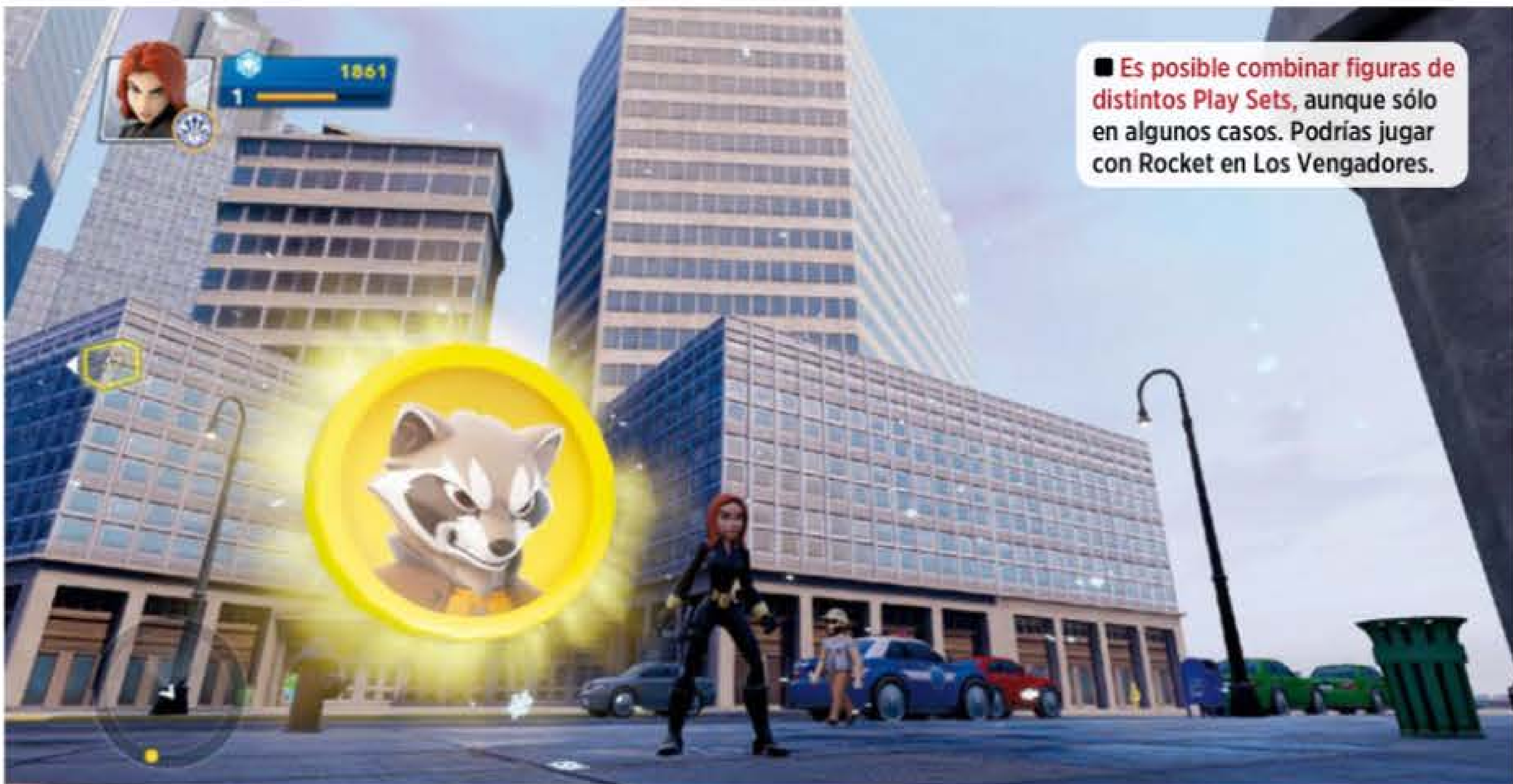
③ **TOY BOX.** Es el lugar en el que podemos diseñar nuestras propias historias y donde podemos mezclar personajes de distintos Play Sets.



Podemos personalizar a nuestro tu héroe a nuestro gusto con un árbol de habilidades para que nuestras figuras sean únicas.



Los Toy Box Games desbloquean aventuras extra en nuestra Toy Box. Son parecidos a los Power Disc que añaden objetos.



Es posible combinar figuras de distintos Play Sets, aunque sólo en algunos casos. Podrías jugar con Rocket en Los Vengadores.





Los superhéroes de Marvel y los clásicos Disney se unen en esta segunda entrega de *Disney Infinity*.

ve, y se nota que Disney ha trabajado codo con codo con Marvel. Hay más misiones que en las aventuras del año pasado, aunque siguen siendo repetitivas y consisten casi siempre en lo mismo: un mundo abierto en el que tenemos que rescatar ciudadanos, patear a los Guardianes de hielo o proteger torres eléctricas. También hay misiones en interiores que tienden más hacia los saltos.

Eso en cuanto a la aventura de Los Vengadores, porque si nos fijamos en el Toy Box, el modo de que nos permite crear nuestros propios mundos, descubrimos muchos más cambios, orientados a que sea más accesible y sencillo. Se han incluido nuevos objetos, plantillas automáticas y personajes que nos guiarán. Además, aunque no podemos mezclar personajes de distintos Play Sets en las aventura (aunque este año, como novedad, algunas sí son compatibles con varios Play Sets), sí podemos mezclar libremente a nuestros personajes, nuevos y viejos, en el Toy Box. Y lo mejor de todo es que si ya tenéis *Disney Infinity*, no hace falta que os volváis a hacer con todo el Starter Pack. La base y las figuras os sirven para este *2.0,* ya que a lo largo de noviembre se lanzará una actualización digital en PS Store para pasar de la Toy Box 1.0 a la Toy Box 2.0. Los play sets y figuras se podrán comprar de forma individual.
En conjunto se trata de un juego sencillote, no especialmente espectacular y tampoco especialmente largo, pero el carisma de sus personajes y la calidad de todas las figuras le dotan de un innegable atractivo. Y no sólo para los más jóvenes...



Spider-man contra Duende Verde es una aventura de mundo abierto y plataformas, que podemos jugar comprando el Play Set.



Guardianes de la Galaxia: los héroes "de moda" de Marvel tienen su momento de gloria con un play set centrado en las plataformas.

» LA TOY BOX CRECE E INCLUYE NOVEDADES

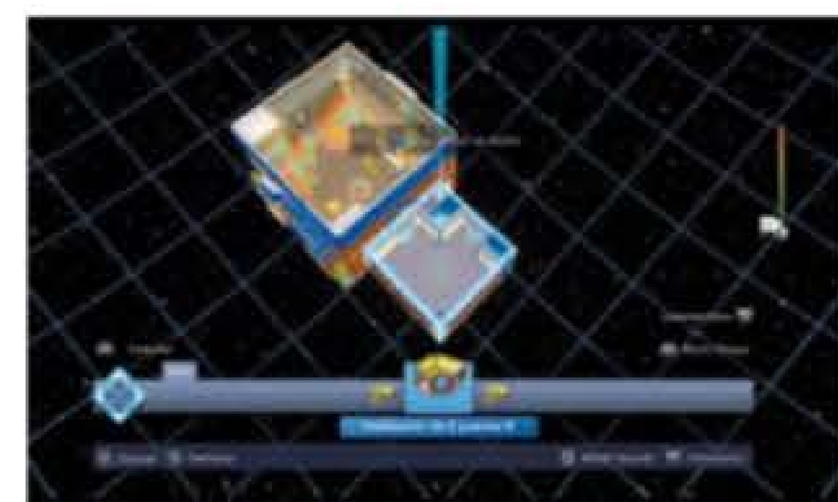
Uno de los modos de juego más populares en *Disney Infinity* es su Toy Box. Aquí podemos diseñar nuestros propios universos y crear increíbles crossovers con todas las figuras de la franquicia. Ha llegado el momento de coger las herramientas y ponernos manos a la obra.



PLANTILLAS AUTOMÁTICAS. En pocos minutos podemos diseñar un universo sin volvernos locos.



TIENDA DE JUGUETES. Organizada en forma de árbol, podemos adquirir un montón de nuevos objetos.



INTERIORES. Se han añadido interiores y la posibilidad de construir hasta diez habitaciones para crear varios niveles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es compatible con el primer juego: podemos actualizarlo. La calidad de las figuras.

» LO PEOR
Las misiones son algo repetitivas y te deja con la sensación de que les falta algo más.

Te gustará + que... DISNEY INFINITY



Te gustará − que... LEGO MARVEL SUPERHEROES



70	**» GRÁFICOS** Personajes bien animados en escenarios un poco desangelados.
87	**» SONIDO** Una banda sonora y un doblaje de película. Pequeños fallos de audio
85	**» DIVERSIÓN** Mola volar por Nueva York y patear a los Guardianes de Hielo.
88	**» DURACIÓN** El modo historia es un poco escaso. Toy Box ilimitada.
NOTA 85	*Disney Infinity* se renueva con los héroes Marvel y un Toy Box con más opciones. Es un juego normalito, pero muy atractivo.





18

Género:
SHOOT'EM UP/ ACCIÓN
Desarrollador:
FLYING WILD HOG
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
69,95 €


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.shadowwarrior.com/



Shadow Warrior en un shooter muy divertido que es una "reimaginación del título homónimo de 3D Realms de 1997.

SANGRE, SUDOR Y **KATANAZOS** CON SABOR A CLÁSICO

Shadow Warrior

Uno de los juegos menos celebrados de 3D Realms llega a PS4 "reimaginado" por Flying Wild Hog. ¿El resultado? Un descerebrado y divertido shooter.

Los años noventa nos dejaron "shooters" tan gloriosos en PC como *Doom* o *Duke Nukem 3D*, y al calor de esos juegazos surgió pocos años después *Shadow Warrior*, otro furioso juego de acción también firmado por 3D Realms que no tuvo la repercusión de otros clásicos del género.

Pues ahora, 17 años después, los polacos de Flying Wild Hog han "reimaginado" el clásico de 1997. Y decimos que lo han "reimaginado" porque esto no es un "remake" al uso, aunque se mantengan ciertos ingredientes empezando por su protagonista, el carismático Lo Wang. Este sicario acude a una mansión con el objetivo de recuperar para su jefe una mítica espada. Pero muy pronto las cosas se tuercen y comenzaremos un vertiginoso periplo por 17 "pasilleros" niveles tan repletos de acción que apenas nos concederán un segundo de respiro entre espadazos y tiros. Y es que, aunque Lo Wang puede empuñar un buen surtido de armas (escopetas, lanzacohetes, ballestas, ametralladoras...) ninguna es comparable al placer que supone hacer filetes a nuestros enemigos con nuestra katana. Además, acumulando karma y cristales de ki podemos mejorar los atributos de Lo Wang y acceder a nuevas habilidades, magias y poderes para la katana. Un festival "gore" que resulta accesible y divertido si buscas acción directa y sin complicaciones, aunque el apartado técnico no es puntero (escenarios parcos en detalle, enemigos bastante clónicos...). Pero eso no te importará cuando estés repartiendo katanazos a diestro y siniestro.



Se apoya en el principio básico de "avanzar y matar", muy "old school", y apelando a los más básicos instintos.



Gráficamente no es nada del otro mundo, aunque su ambientación oriental mola. Y con sentido del humor.

» PURA **DIVERSIÓN** EN PLAN VIEJA ESCUELA



1 **ACCIÓN.** No hay un momento de respiro: hordas de enemigos lanzados hacia ti, jefes finales... Dispara primero y pregunta después. O no preguntes.



2 **ARMAS VARIADAS.** Hay varias armas como pistolas, escopeta, ametralladoras, lanzagranadas... pero mola más la katana con sus poderes.



3 **HUMOR.** Lo Wang es el "puto amo" y lo demuestra a cada paso con su espectral acompañante. Y hay referencias al *Shadow Warrior* original.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Acción directa y sin complicaciones. Matar, matar y matar: pura diversión "old school".

» LO PEOR
No esperes demasiados alardes técnicos ni mucha profundidad en ningún sentido

68	**» GRÁFICOS** Buena ambientación aunque con escenarios parcos en detalle.
76	**» SONIDO** BSO olvidable salvo por el tema "The Touch". Voces en inglés.
81	**» DIVERSIÓN** Divierte desde el minuto 1, aunque no esperes mucha profundidad
75	**» DURACIÓN** 10 horas, pero tiene 4 niveles de dificultad y modo Supervivencia.
NOTA 73	Pese a sus limitaciones y a su sencillo planteamiento, logra cumplir el objetivo primordial en un videojuego: divertir.



Género:
PARTYGAME
Desarrollador:
DIE GUTE FABRIK
Editor:
DIE GUTE FABRIK
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
13,99 €


JUGADORES **2-4**

JUG.ONLINE **NO**

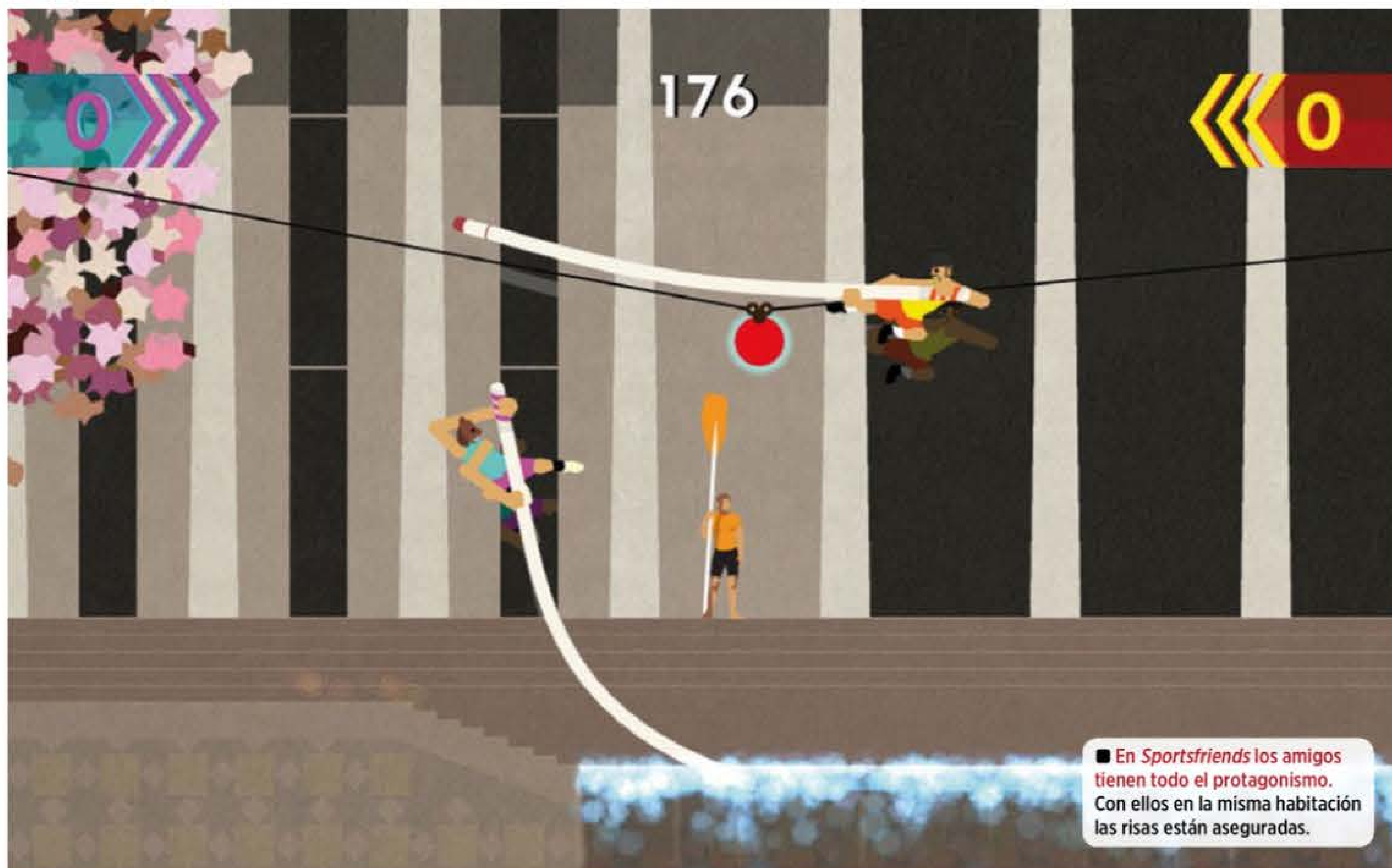
TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **NO**

RESOLUCIÓN **1080 P**

sportsfriendsgame.com/



En *Sportsfriends* los amigos tienen todo el protagonismo. Con ellos en la misma habitación las risas están aseguradas.

RISAS Y DIVERSIÓN EN EL **SOFÁ** DE CASA

Sportsfriends

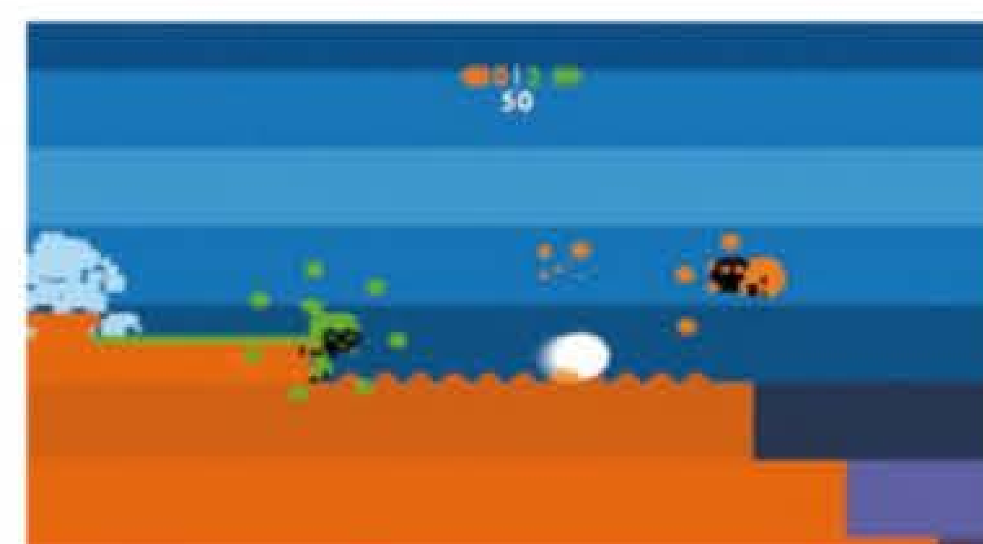
Si te gusta reunirte con amigos y echar unas risas frente a hilarantes minijuegos, lo tenías difícil en PS4. Al menos hasta la llegada de este peculiar partygame.

Semanas han debido de pasar rompiéndose el coco para idear estos 4 minijuegos multijugador, porque nunca se ha visto algo parecido. El más redondo de los cuatro se llama *Barabariball* y es una especie de vóleibol donde el suelo es agua y nuestros personajes pueden pegarse y saltar de forma muy limitada creando piques y momentos de tensión por doquier. En *Joust*, tendremos que levantarnos y sujetar el pad o el mando Move, evitando a toda costa agitarlo, mientras intentamos que los demás sí lo hagan. Hasta 4 jugadores podrás participar en la guerra de "bastonazos" de *Superpole Riders*, mientras intentamos que la pelota que cuelga de una cuerda sobre nosotros llegue hasta la portería contraria, en mitad de una batalla caótica y desternillante. Y por último, en *Hokra* jugaremos a una especie de hockey hielo minimalista donde deberemos marcar llevando la "pelota" hasta la portería e intentado que esté allí lo máximo posible.

Los cuatro minijuegos tienen mucha más chicha de lo que aparentan, aunque son inmediatamente jugables incluso por gente que no ha cogido un pad en su vida. En eso y en la originalidad de las 4 propuestas, radica su éxito. Está pensado para que la gente se ría, salte y disfrute, dejando un poco al lado la cara más competitiva. Y todo eso en el salón, porque carece de opciones online u modo para 1 jugador. No te dejes engañar por su aspecto de 8 bits y sácalo cuando tengas la casa llena de gente: no querrá soltar el mando.

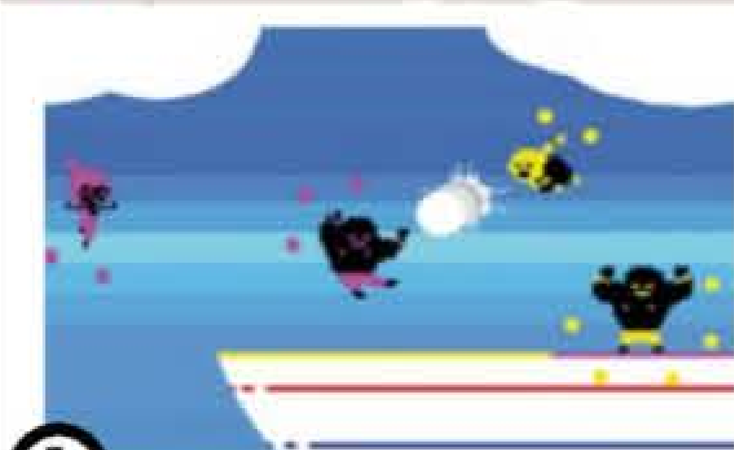


Joust es el juego más original. Puedes jugar con Move o con el pad y no necesitas cámara ni mirar a la tele...



Tiene cuatro juegos como éste y oculta otros dos, aunque muchísimo más simples y anecdóticos.

» RISAS ASEGURADAS EN **COMPAÑÍA** DE AMIGOS



① **MULTIJUGADOR.** No hay opciones online, sólo local de 2 a 4 jugadores. Podrás incluso compartir el mando en dos de los juegos.



② **OCHENTEROS.** Su aspecto gráfico recuerda al de las consolas de 8 bits, pero pese a su simpleza entran por los ojos y son graciosos.



③ **DIVERSIÓN.** No podréis soltar el mando en ningún momento y los alaridos y saltos están garantizados para todos los públicos posibles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión en compañía y en estado puro. Hasta 7 jugadores en PS3. Cross-buy PS4-PS3.

» LO PEOR
Cuatro juegos se hacen pocos y alguna opción online hubiese sido bienvenida.

57	**» GRÁFICOS** Poco más que unos cuantos píxeles, pero entran por los ojos.
82	**» SONIDO** Efectos verbeneros muy graciosos y música que le viene al dedillo.
93	**» DIVERSIÓN** Con el salón lleno no hay mejor forma de reírse, novatos incluidos.
82	**» DURACIÓN** Sólo 4 juegos, pero de uso ilimitado. Da para varias "quedadas".
NOTA 80	**Jugar en compañía es desternillante. Ideas frescas y asequible para todos, novatos y aficionados por igual.**





16

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
SCE JAPAN/ SHIFT/DIMPS

Editor:
SONY

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
29,99 €


JUGADORES
1


ONLINE/WIFI
8


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
JAPONÉS

FUNCIONES

Pantalla táctil

es.playstation.com



Rescatar a ciudadanos de las garras de los Abductores son las principales misiones que tendremos que cumplir para reducir nuestra condena de 1 millón de años...

EL DESTINO DE LA **HUMANIDAD**, EN MANOS DE PRESOS

Freedom Wars

Una sociedad distópica, un férreo sistema penitenciario, un montón de brutos mecánicos a los que zurrar a lo *Monster Hunter*... Así es *Freedom Wars*.

Capcom dio en la diana, sobre todo en el mercado japonés, con *Monster Hunter*. Desde que la franquicia cayó en las garras de Nintendo, tanto Sony como sus third parties han intentado repetir la fórmula una y otra vez, con resultados dispares. *God Eater* y *Soul Sacrifice* fueron buenos discípulos y también lo es este *Freedom Wars*, un juego de acción en tercera persona cocinado a tres entre Japan Studio, Shift y los siempre solventes Dimps. El juego nos presenta un futuro distópico en el que los recursos de la Tierra escasean y la humanidad se ha agrupado en ciudades estado, bautizadas como Panopticones. Nuestra historia arranca en una ellas (podremos elegir entre un montón de ciudades reales, incluyendo Madrid), y más concretamente entre los muros de una prisión, donde cumplimos una sentencia de un millón de años. El delito, haber perdido la memoria en una sociedad tan estricta que su código penitenciario es capaz de añadir diez años a nuestra condena por algo tan nimio como dar cinco pasos dentro de la celda sin permiso. Para restar años a nuestra condena, tendremos que cumplir todo tipo de misiones, que por supuesto incluyen el combate contra los enormes brutos mecánicos de otras ciudades, apodados Abductores.

Los combates a lo *Monster Hunter* son el principal gancho de *Freedom Wars* (los japoneses se pirran por las cacerías cooperativas), pero hasta llegar a ellos tendremos que aprender las severas reglas del complejo penitenciario, a interactuar

Somos humanos esclavizados que debemos proteger a nuestra ciudad, o panopticón, de los ataques de los ataques de los panopticones rivales.

» SUDARÁS SANGRE PARA RECUPERAR TU **LIBERTAD**



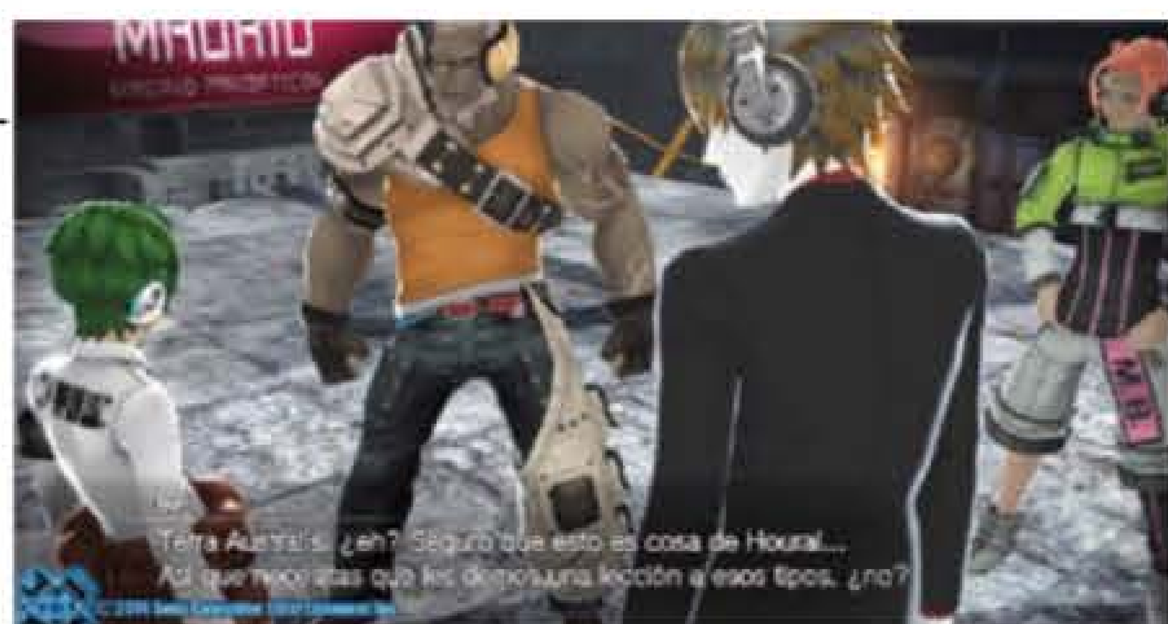
1 DISCIPLINA FÉRREA. Somos presos con una pena de 1 millón de años. Tendremos que aprender cómo comportarnos en la trena o aumentará.



2 MISIONES. La única manera de obtener cierta libertad es completar misiones en beneficio de tu ciudad y contribuir al bien de la comunidad.



3 COMBATE. Luchando contra estos brutos mecánicos y rescatando a los ciudadanos te quitarás años de condena. Podemos luchar en equipo.



■ Madrid es una las ciudades reales entre las que podrás elegir que se ubique tu panopticón. Se echa en falta Bilbao o Barcelona.



■ Si juegas en solitario podrás dar órdenes a tus compañeros a través de la pantalla táctil. Es más divertido jugar en compañía.



■ Además de rescatar al ciudadano, tendrás que llevarle en brazos, para que esté a salvo, así que no te confiéis.





La fórmula *Monster Hunter* se repite, pero esta vez con peligrosas bestias mecánicas en un oscuro futuro.

con otros personajes y a utilizar los recursos que vayamos encontrando por la prisión (o por los escenarios de los combates) para mejorar nuestro arsenal o para contribuir al bien de la comunidad, lo que significará una rebaja en nuestra condena.

Las cansinas idas y venidas por la cárcel (en pos de un personaje o una localización determinada) contrastan con la estupenda mecánica de los combates, en los que no sólo usaremos armas de fuego, lanzas y el siempre socorrido Murasame (una suerte de espada), sino que además disponemos de la "espina", un látigo con el que podremos trepar (a lo *Bionic Commando*) e incluso agarrarnos a los enemigos como una lapa. Aunque *Freedom Wars* despliega todo su potencial de diversión junto a otros jugadores (a las batallas cooperativas para cuatro se añaden enfrentamientos entre 8 jugadores), se agradece la profundidad que se le ha dado al juego en solitario, gracias a una buena historia y toneladas de parámetros que no tienen nada que envidiar al más sesudo de los RPG, empezando por la personalización del protagonista y su "Accesorio", la IA que le acompaña. Entre misiones obligatorias y opcionales, trapicheo entre recursos y demás, gastarás un buen puñado de horas antes de descubrir el verdadero potencial que encierra esta futurista odisea, dotada de unos gráficos sorprendentemente sólidos y unos combates apasionantes. De hecho, lo peor de *Freedom Wars* es la cantidad de tiempo que transcurre entre batalla y batalla. Al final, lo que a uno le pide el cuerpo es acción. Sin más.



■ Los Abductores aumentan en peligrosidad y exotismo a medida que avanza la aventura. Cada vez necesitarás más ayuda.



■ La justicia con medias. Los japoneses, en su línea, presentando a los legisladores con unas vestimentas de lo más delirante.

» LA CLAVE ESTÁ EN LA PERSONALIZACIÓN

Convierte a tu personaje en algo único, tanto a nivel estético como a la hora de combatir. Deja bien alto el pabellón de tu Panapticón y equípate con el armamento que mejor se adapte a tu forma de luchar. Algunos preferirán disparar a distancia y otros zurrar de frente al enemigo.



TU PERSONAJE. Podrás cambiar en todo momento su sexo y su apariencia física. Incluso podrás alternar de modelito.



ELIGE TU ESPINA. Hay tres clases: de ataque, protectora y sanadora. ¿Harás siempre el cafre o pensarás en el equipo?



Y TU MANERA DE COMBATIR. Las armas de fuego son una buena alternativa a los combates directos a cara de perro.

VALORACIÓN

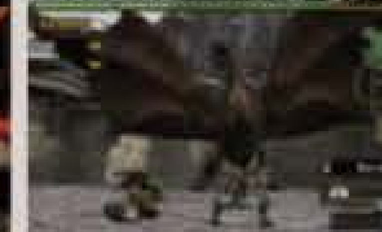
» LO MEJOR
Sorprendentemente profundo a la hora de jugar en solitario. Traducido.

» LO PEOR
Uno acaba harto de tanto andar de un punto a otro de la prisión.

Te gustará + que... SOUL SACRIFICE

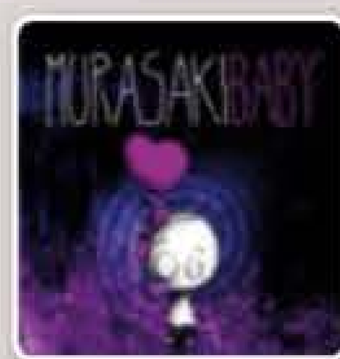


Te gustará − que... MONSTER HUNTER



84	**» GRÁFICOS** Muy sólidos, aunque los escenarios son algo desangelados.
86	**» SONIDO** Una BSO bastante buena y variada. Voces en japonés.
83	**» DIVERSIÓN** Te lo pasarás en grande utilizando la espina en los combates.
85	**» DURACIÓN** Las escaramuzas multijugador garantizas diversión para meses.
NOTA 84	Puede parecer un discípulo más de *Monster Hunter*, pero despliega virtudes que lo hacen destacar por sí mismo.





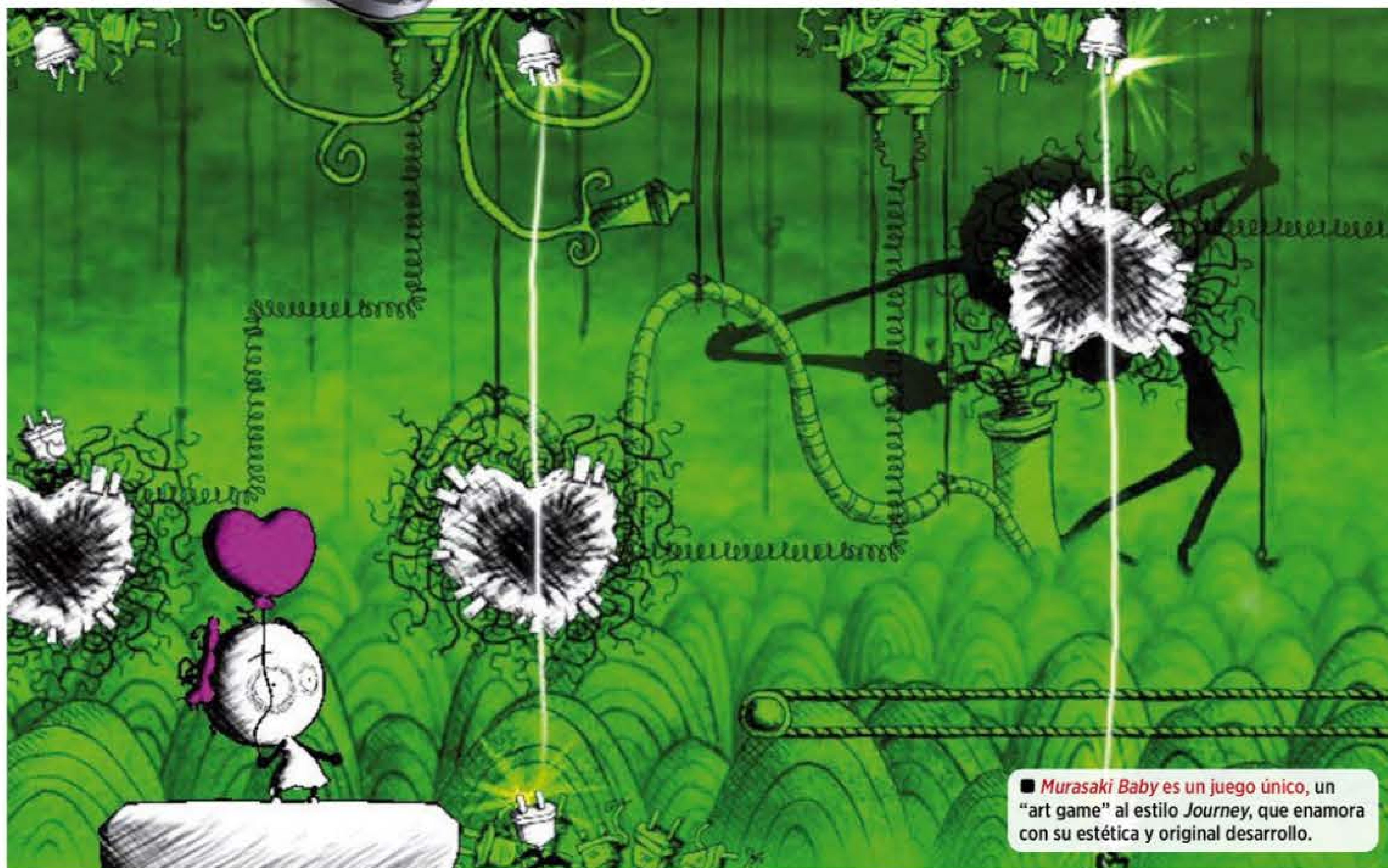


Género:
AVENTURA
Desarrollador:
OVOSONICO
Editor:
SONY
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €

JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **CASTELLANO**

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro

es.playstation.com



Murasaki Baby es un juego único, un "art game" al estilo *Journey*, que enamora con su estética y original desarrollo.

UNA OBRA DE **ARTE** TAMAÑO DE BOLSILLO

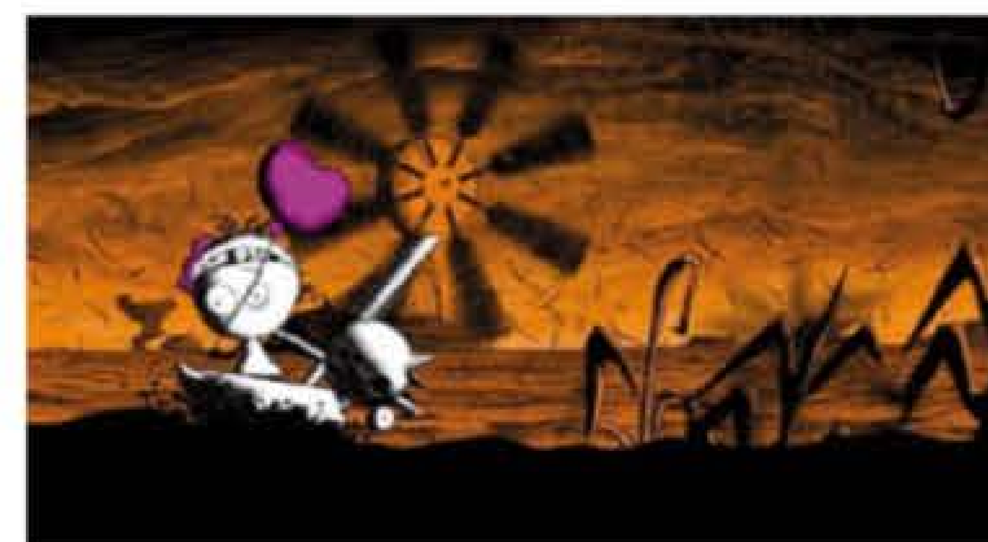
Murasaki Baby

Una propuesta audiovisual única, para una aventura repleta de puzzles que se convierte en uno de los juegos con más personalidad para PS Vita.

Murasaki Baby llama la atención con su oscura y onírica estética, que presenta un inquietante universo en el que debemos guiar a una niña perdida que busca a su madre, misión que cumpliremos usando los paneles táctiles de PS Vita. Así, la niña avanzará cuando la cojamos de la mano y trazaremos líneas en la pantalla para sortear obstáculos. Además, también podemos controlar su globo, que no se puede pinchar, ni perder... En nuestro viaje nos cruzaremos con tentáculos, murciélagos y otras cosas aterradoras, pero también con otros personajes que pueden ayudarnos o que necesitan nuestra ayuda y que portarán un corazón de diferentes colores. Al tocarlos activaremos una original función: el cambio de fondo. Cambiar entre los 8 fondos nos permite realizar acciones como convertir el globo en piedra para que el aire no se lleve a la niña, congelar líquidos, revelar caminos... Según se complican los puzzles y desafíos tendremos que alternar algunos fondos y activar sus efectos mientras dirigimos a la niña y evitamos que el globo se pinche. Lo malo es que el juego no es muy largo (unas 3 horas) y el control falla a veces, cuando necesitamos rapidez y precisión. Pese a todo, tiene "ese algo" que atrapa. Como buen "art game", deja un mensaje abierto a la interpretación, transmitido en todos sus elementos, desde el globo de la niña a los fondos. Estéticamente es el juego con más personalidad de PS Vita y una experiencia distinta, única y que enamorará a quienes disfrutaron con otros "art games" como el inimitable *Journey*.



Cada uno de los 4 capítulos está dedicado a un personaje que puede ayudarnos o necesitar ayuda.



Es corto y el control a veces falla, pero es una experiencia única que merece la pena disfrutar.

IMAGINACIÓN PARA ESCAPAR DE UNA **PESADILLA** PORTÁTIL



1 **DE LA MANO.** Con la pantalla táctil daremos la mano a la niña para que avance y trazando líneas la ayudaremos a sortear obstáculos.



2 **CAMBIO DE FONDO.** Hay 8 distintos que cambiamos con el panel trasero. Cada uno tiene distintos efectos para superar los puzzles.



3 **MECÁNICA ÚNICAS.** Cada fondo tiene las suyas (como girar la consola) y cambia la estética del entorno y hasta la actitud de la niña.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La parte artística, el sonido y la mecánica del cambio de fondo.

» LO PEOR
Es corto y poco rejugable. A veces el control no responde todo lo bien que necesitamos.

90	**» GRÁFICOS** El diseño artístico es soberbio, los personajes son muy expresivos.
85	**» SONIDO** Temas que no olvidarás. Efectos igual de cautivadores.
79	**» DIVERSIÓN** Atrapa y divierte pero los fallos de control le restan puntos.
50	**» DURACIÓN** En 3 horas terminarás la aventura y no tiene trofeos difíciles...
NOTA 76	Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falta duración y pulir el control.





Género:
ROL
Desarrollador:
7TH CHORD
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €



JUGADORES **1** | ONLINE/WIFI **NO**





TEXTOS **CASTELLANO** | VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

bandainamcogames.es



Los personajes están diseñados por Mutsumi Inomata, uno de los artistas habituales de esta prolífica saga de rol.

PURO **CORAZÓN ROLERO** DE BOLSILLO

Tales of Hearts R

PS Vita suma otro juego de rol japonés muy destacable a su catálogo y, además, con la ventaja de que llega traducido a nuestro idioma.

Cada vez quedan más atrás los tiempos en que las entregas de la saga *Tales of* rara vez aparecían en nuestro país y, cuando lo hacían, llegaban en inglés. Tras recibir *Tales of Xillia* (1 y 2) y *Tales of Symphonia Chronicles* en perfecto castellano para PlayStation 3, es el momento de hacer lo propio con *Tales of Hearts R* para PS Vita. Este juego es un "remake" de una entrega que apareció para Nintendo DS sólo en Japón hace unos años, y que ahora podemos disfrutar en nuestra portátil con tantas mejoras que es prácticamente un juego nuevo. Se han añadido nuevos contenidos, personajes jugables, escenas animadas, un completísimo doblaje (manteniendo las voces originales en japonés) y, por supuesto, los gráficos han sido completamente rediseñados y poco tienen que ver con el original de DS. Ahora veréis el mundo y los personajes construidos en un estupendo 3D, aunque hay que reconocer que visualmente queda lejos del nivel de *Xillia* (PS3).

Su sistema de combate en tiempo real es de lo más divertido y ágil que encontraréis en el género. Las peleas son aleatorias y, en ellas, lucháis codo con codo con otros compañeros que se van uniendo a lo largo de la aventura. La historia, por cierto, aunque con algunos tópicos, cuenta con grandes momentos tanto cómicos como dramáticos, personajes carismáticos y giros argumentales que os intrigarán. En definitiva, es un juego muy ameno, accesible y de calidad que supone una garantía para los amantes del rol.



Ir en busca de los fragmentos del spiria (espíritu) de esta chica es la excusa para lanzarnos a la aventura.



El juego incluye una gran cantidad de escenas animadas por Production I.G. ("Ghost in the Shell").

» UN JUEGO DE ROL CON UN **DESARROLLO TRADICIONAL**



1 **EXPLORAR Y HABLAR.** Los pueblos y ciudades están repletos de personajes con los que dialogar para seguir el hilo del argumento.



2 **COMBATES.** Se producen de manera aleatoria y son en tiempo real. Controlamos un personaje y el resto del equipo nos sirve de apoyo.



3 **DESARROLLO.** A medida que suban niveles, podéis desarrollar los personajes a vuestro gusto para que aprendan habilidades y movimientos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ofrece pura diversión. Su sistema de combate y de progresión de personajes.

» LO PEOR
Gráficamente es atractivo, pero no aprovecha todo el potencial de PS Vita.

78	**» GRÁFICOS** Gran diseño de personajes, aunque Vita puede dar más de sí.
85	**» SONIDO** Buena banda sonora y excelentes voces (eso sí, en japonés).
85	**» DIVERSIÓN** Muy sencillo y ágil de jugar. Es divertido en todo momento.
95	**» DURACIÓN** 50 horas de aventura, y más si queréis conseguirlo todo.
NOTA 86	Puro rol japonés que no decepcionará a los seguidores del género y de la saga *Tales of*. Muy recomendable.

Las demos de este mes

Si quieres probar los juegos de PS3, PS4 y PS Vita antes de comprarlos, no te olvides de echarle un vistazo a la sección de demos de PS Store.

PS4 | GRATIS | VELOCIDAD | MILESTONE | 2 JUGADORES | 3,4 GB

MXGP

El juego oficial del Campeonato Mundial de Motocross ya está aquí. Pilota de forma extrema tu moto en esta demo que te permitirá competir en el increíble trazado de el Arco di Trento. *MXGP* te trae toda la emoción del campeonato del mundo de Motocross pilotando la moto del campeón Antonio Cairoli en la categoría MX1.

PSVITA | GRATIS | SURVIVAL | MOJANG | 1 JUGADOR

Minecraft PSVita Ed

La sensación indie de los últimos años llega por fin a tu PSVita. En *Minecraft* debes encontrar los recursos necesarios para sobrevivir en un mundo creado aleatoriamente. Saca provecho a la fauna y la flora para no desfallecer en el intento. Construye un buen refugio para defenderte de los zombis que siembran el mundo de muerte y destrucción al caer la noche. El modo creativo te permitirá crear tus propias obras de arquitectura.

PS3 | GRATIS | AVENTURA | TELLTALE | 427MB

The Walking Dead T2

Rescatamos la demo del primer episodio de la segunda temporada de *The Walking Dead* para recordaros que ya está disponible la edición física con los cinco capítulos que la componen. En esta demo podremos jugar el primer episodio íntegramente. Telltale nos propone una forma diferente de ver los cómics de Robert Kirkman, para jugarlos como aventura gráfica, donde nuestras decisiones influyen en el desenlace.

» OTROS CONTENIDOS DESTACADOS EN PS STORE



TRÁILER. No te pierdas el contenido de Arcana Heart 3 Love Max Gameplay, un explosivo juego de lucha 2D.



TRÁILER. A qué esperas para ver lo más destacado de una de las sensaciones del momento, *Call of Duty: Advanced Warfare*.



TEMA DINÁMICO PS3. Si eres seguidor de la NBA, puedes conseguir el tema de tu equipo favorito por sólo 1,99 euros.

» MUNDO PSN

» ACTUALIZACIÓN

NUEVO SOFTWARE 2.0 DE PS4

La versión de **firmware 2.0 del software de PS4**, cuyo nombre en clave es "Masamune", ha incorporado importantes (y muy esperadas) **características exclusivas, como Share Play, integración con YouTube, el reproductor de música**, la capacidad para encontrar jugadores que quizás conozcas, opciones para ordenar la biblioteca de juegos de PS4, así como temas para cambiar el aspecto de la pantalla de inicio. Sin duda se trata de la actualización más importante hasta la fecha para PS4, aunque es verdad que también ha arrastrado algunos problemas. Para **subsanar los errores, ya está disponible la versión 2.1,** que entre otras mejoras, resuelve el fallo del modo reposo. En cualquier caso, a continuación te detallamos las mejoras que incluye Masamune.



Share Play. Con esta nueva función podrás vivir en tu PS4 una experiencia cooperativa online y local que te permitirá invitar a un amigo para que se una a la partida, incluso si no tiene su propia copia del juego. Sin duda una revolucionaria opción y demandada por la comunidad.

Temas y colores. La personalización de tu consola también ha recibido grandes cambios, ahora puedes personalizar el fondo de tu pantalla de inicio con temas y colores exclusivos.

YouTube. Esta nueva versión del reproductor de video online por excelencia incorpora una aplicación exclusiva, además de la capacidad para cargar los mejores momentos de una partida directamente desde tu PS4 haciendo clic en el botón "Share" del mando DualShock 4.

Emisión en vivo. Se han añadido filtros de búsqueda, compatibilidad con emisiones archivadas y muchas más mejoras a "En vivo desde PlayStation".

Contenido y Biblioteca. Encuentra y accede a tu contenido más rápido con un área de contenido rediseñada y mejoras en los filtros y las opciones para ordenar la Biblioteca de PS4.

Reproductor de música USB. Ahora podrás insertar una memoria USB con música en tu PS4 y reproducir tus canciones favoritas en segundo plano. Eso sí, no es posible pasarlas al disco duro de la consola.

Jugadores que quizás conozcas. Una vez que actualices la consola, el sistema te mandará sugerencias de jugadores que quizás conozcas (a lo Twitter) en el apartado "Novedades".

Nuevos complementos

Cada mes seleccionamos las mejores expansiones y complementos para tus juegos favoritos que van apareciendo en PlayStation Store.

ALIEN ISOLATION

Tripulación prescindible

PS4 - PS3 3,49 € SURVIVAL SEGA EUROPE CASTELLANO



Una de las sensaciones de la temporada ya tiene complementos extra para hacer aún más terroríficas e interesantes nuestros paseos por la Sevastopol. Este contenido adicional recupera a la tripulación original del Nostromo. Junto a Ash y Lambert, jugarás como Dallas, Parker o Ellen Ripley para encontrar la forma de aislar el Alien y vencer al terror.

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE MORDOR

Desafío eterno

PS4 2,99 € AVENTURA WARNER BROS



Uno de los juegos con más DLC por metro cuadrado es el homenaje que los chicos de Monolith han hecho a la obra de Tolkien. En esta ocasión Desafío Eterno nos ofrece un exclusivo modo Desafío que genera de manera continua nuevas legiones de enemigos a las que hacer frente. Las runas que ganes te aportarán grandes mejoras.

LORDS OF THE FALLEN

The Monk's Decipher

PS4 1,99 € ACCIÓN CITY INTERACTIVE



Adéntrate en la historia del monasterio de Keystone y ayuda a uno de sus monjes guardianes a llegar sano y salvo a la ciudadela. Descifra las antiguas runas y serás recompensado con un artefacto místico, que reacciona ante los secretos escondidos en las cercanías. La brújula sólo se consigue tras haber completado la misión de descifrado del monje.

PS4 - PS3 19,99 € VELOCIDAD EA CASTELLANO



NEED FOR SPEED RIVALS

Pack DLC Completo

Uno de los referentes de la velocidad recopila todos sus complementos en uno. Este pack incluye: Pack completo Simplemente Jaguar, Pack completo Ferrari Edizioni Speciali, Pack completo Prototipos Lamborghini, El Koenigsegg Agera One, Pack completo de la película, Pack de garaje repleto, y todo ello a un precio único.

PS4 - PS3 3,99 € SIMULACIÓN MILESTONE



MOTO GP 14

British Grand Prix

Toda la emoción del mundial de MotoGP está en la nueva entrega de 2014, pásalo en grande emulando a los Márquez, Lorenzo, Rossi o Pedrosa. Ahora también en un nuevo circuito, el legendario trazado británico de Donington Park. De esta manera podrás poner a prueba tus dotes como piloto entre su característica meteorología.



PlayStation®Plus

Tu colección de juegos instantánea. Consigue los mejores juegos para PS4, PS3 y PS Vita sin coste adicional.

NOVIEMBRE

+ JUEGOS PS4

- Escape Plan



- Steamworld Dig



+ JUEGOS PS3

- Luftrausers
- Frozen Synapse Time



+ JUEGOS PS VITA


- Binding of Isaac Rebirth



- Escape Plan
- Luftrausers



- Steamworld Dig
- The Hungry Horde



El derbi futbolístico se estrena en PS4

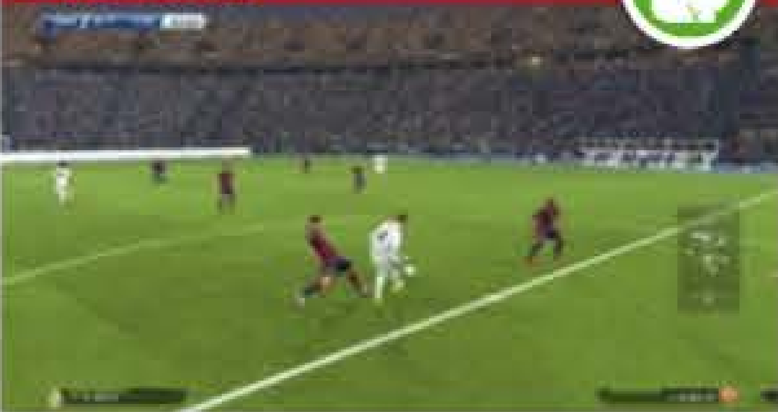
FIFA 15 VS PES 2015

Las dos sagas más prolíficas de la historia del fútbol virtual se enfrentan por primera vez en la nueva generación, en un partido en el que, por fin, tras ocho años de desequilibrio, el simulador de Konami tiene plantilla para competir. EA Sports sigue en su plenitud física, pero la apertura del estadio de PlayStation 4 ha reverdecido la ya longeva rivalidad.

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1 PASES Y REGATES

PES 2015



Los pases al hueco y los desplazamientos en largo se han mejorado notablemente y resulta muy fácil hacer transiciones rápidas a base de toques. Los regates, aunque no permiten un gran número de filigranas, responden de manera sensacional en las distancias cortas, tanto como para romper cinturas con sólo dos golpes de joystick.

FIFA 15



Todo el sistema de pases funciona como un engranaje que permite hacer todo tipo de jugadas de ataque. Gracias al joystick derecho se pueden hacer infinidad de filigranas y regates, aunque se favorecen demasiado las cabalgadas por la banda, con un ritmo de juego y una velocidad que, con frecuencia, rozan el "correcalles".

» CONCLUSIÓN

***PES 2015* apuesta por un ritmo pausado, mientras que *FIFA 15* es más frenético, pero en general tanto los pases como los regates funcionan muy bien en ambos.**

1.2 TIROS Y PORTEROS

PES 2015



Los disparos a puerta han mejorado respecto al año pasado, cuando los jugadores se hacían un lío con las piernas de apoyo y el "marcaje de los tiempos". El sistema para lanzar las faltas y los córners es muy intuitivo, con una línea de puntos para fijar la parábola del balón. Los porteros son un poco fáciles de batir, por lo general.

FIFA 15



La física del balón está muy conseguida, lo que contribuye a que los tiros con efecto, los rebotes o los remates de cabeza sean una auténtica delicia. Las faltas, aunque admiten jugadas ensayadas, se tiran un poco "a ciegas". Los porteros combinan paradones y rectificaciones con cantadas capaces de enervar hasta al más pintado.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 15* se siente más profundo y auténtico, aunque la IA de los porteros no es la panacea. *PES 2015* es más "amable" para aspectos como los golpes francos.**

1.3 LUCHA POR LA POSESIÓN

PES 2015



El simulador de Konami ha apostado por el recurso "semiautomático" de que los jugadores se sientan "atraídos" por el balón cuando están cerca de él. Eso puede evitar frustraciones, pero resta realismo, ya que no se puede decir que las entradas sean manuales, a lo que hay que añadir que los forcejeos resultan un tanto ortopédicos.

FIFA 15



El típico "efecto imán" está limitado casi al mínimo, por lo que el movimiento de los jugadores es totalmente manual, tanto en las jugadas por el suelo como en los saltos. El sistema de entradas manuales y agarrones resulta profundo, pero puede desesperar a los novatos. Aunque hay colisiones irreales, los forcejeos están conseguidos.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 15* es muy superior en lo que a la disputa física del balón se refiere, con sus robos y forcejeos manuales. *PES 2015* se siente "teledirigido" en algunos casos.**

1.4 TÁCTICAS

PES 2015



Se han eliminado los elementos del año pasado que permitían ordenar desmarques predeterminados en pleno partido. Desde el menú de dirección de equipo se pueden hacer todos los ajustes de la alineación que se quieran, aunque el interfaz se ha simplificado. La IA cuenta con seis niveles, pero no supone un gran desafío.

FIFA 15



Se han añadido dos nuevos niveles de ataque y defensa para que, en pleno partido, podamos pedir al equipo que se vuelque contra la portería rival o que ponga el autobús. El menú de dirección de equipo se ha rehecho tomando algunas ideas del antiguo *PES*. La IA se puede configurar entre siete niveles, a cada cual más competitivo.

» CONCLUSIÓN

No hay una diferencia particularmente significativa entre ambos juegos. Quizás *FIFA 15* ha mejorado un poco, pero *PES 2015* también es muy competente.

2. REALISMO DE LOS PARTIDOS

2.1 AMBIENTACIÓN

PES 2015



La atmósfera, el colorido y el sonido de las hinchadas varían notablemente entre competiciones como la Champions League y la Copa Libertadores. Las gradas están llenas de mensajes, aunque les falta algo. El mayor problema es que no hay transiciones de vídeo dentro de los partidos que muestren a los jugadores o a los recogepelotas.

FIFA 15



El ambiente de las gradas está muy logrado, con cánticos muy diferenciados para cada equipo ("You'll never walk alone" se lleva la palma). Las emociones de los jugadores, que varían a lo largo de los partidos, o las transiciones de vídeo cuando el balón se detiene (que se pueden saltar, si se quiere) dan un barniz de realismo.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 15* es claramente superior en este apartado. Tanto la atmósfera de las gradas como la gestualidad de los futbolistas resultan mucho más realistas.**

2.2 JUGADORES

PES 2015



Tras el desastroso estreno que protagonizó el Fox Engine el año pasado, esta vez casi todos los jugadores de clase media-alta son perfectamente reconocibles, aunque algunas texturas de las caras resultan un tanto extrañas. El movimiento de los grandes cracks sobre el césped, como Messi o Ronaldo, resulta también muy familiar.

FIFA 15



El motor Ignite rinde a un gran nivel en lo que a la recreación de las caras se refiere, aunque la profundidad de las texturas y las facciones tiene margen de mejora. Todos los cracks son calcados a sus homónimos reales, y lo mismo se puede decir de muchos jugadores de clase media. Llama la atención su expresividad en los vídeos.

» CONCLUSIÓN

El Fox Engine de *PES 2015* y el Ignite Engine de *FIFA 15* son muy solventes en la recreación de los futbolistas. Eso sí, el juego de EA tiene muchos más jugadores.

3. LICENCIAS

3.1 CAMPEONATOS Y EQUIPOS

PES 2015



Hay ligas de ocho países, incluida la segunda división de varios, como España e Italia. La de Brasil es exclusiva, pero la de Inglaterra tiene equipos con nombre "falso". Tiene cuatro torneos internacionales en exclusiva: Liga de Campeones, UEFA, Copa Libertadores y AFC Champions League.

FIFA 15



Hay ligas de veintiséis países, incluyendo la segunda división de muchos de ellos. Están los campeonatos más importantes, algunos de ellos en rigurosa exclusiva, como la Bundesliga. La Premier League, la más mediática del planeta, es la gran estrella, con sus veinte equipos y sus veinte estadios.

» CONCLUSIÓN

***FIFA 15* tiene muchas más licencias, sin discusión. Ahora bien, *PES* compensa sus carencias y algunos de sus equipos "falsos" con tres exclusivas de mucho peso.**

3.2 ESTADIOS

PES 2015



Hay sólo once estadios, una cifra realmente irrisoria. De ellos, sólo siete son reales: Olímpico de Berlín, Allianz Arena, Estadio Nacional de Varsovia, Old Trafford, Giuseppe Meazza (San Siro), Juventus Stadium y Estadio Urbano Caldeira. No se ha recreado el exterior para las presentaciones.

FIFA 15



Hay 72 estadios, reales en su mayoría. En el caso de los más importantes, como el Santiago Bernabéu o el Camp Nou, se han recreado también la fachada y los aledaños. Es posible configurar la hora del partido en intervalos de media hora, lo que afecta de forma considerable a la iluminación.

» CONCLUSIÓN

No hay color en cuanto a la cantidad y la calidad de los estadios. *FIFA 15* es muy superior a su rival incluso en la configuración de la hora del día o del clima.

4. MODOS DE JUEGO

4.1 COMPETICIONES OFFLINE

PES 2015



Aparte del modo Entrenamiento, que incluye 23 pruebas muy básicas, hay amistosos y se pueden jugar todas las ligas del juego por separado. Destacan los modos Liga Master y Ser una leyenda, en los que tomamos el rol de mánager o futbolista de un equipo, sin demasiada profundidad.

FIFA 15



Hay 56 juegos de habilidad que sirven como tutorial y que son un vicio, así como amistosos y torneos. El modo Carrera, que se puede disfrutar como mánager o como jugador, es muy completo en cuanto a opciones, pero no incluye ninguna novedad respecto a lo visto el año pasado.

» CONCLUSIÓN

Las opciones que ofrecen ambos títulos para jugar en solitario son muy similares, aunque casi todos los modos de *FIFA 15* ofrecen mayor profundidad de opciones.

4.2 COMPETICIONES ONLINE

PES 2015



El PES Team ha tomado una por una las ideas que han hecho grande al online de *FIFA* en los últimos años. Así, nos encontramos con Divisiones en línea, Campeonatos en línea y Vestíbulo de juego en equipo, que permite partidos de veintidós jugadores. Además, debuta el modo MyClub.

FIFA 15



Al margen de desafíos periódicos y conectividad social, destacan tres modos. El primero es Temporadas, que invita a ascender a lo largo de diez divisiones y que se puede jugar en cooperativo. Clubes Pro permite partidos de veintidós usuarios y Ultimate Team brilla con sus cromos.

» CONCLUSIÓN

Konami se ha mirado en el espejo futbolístico de EA y ahora los modos son muy similares, aunque las opciones de *FIFA 15* están un pequeño paso por delante.

5. OTROS ASPECTOS

5.1 COMENTARIOS

PES 2015



Se repite el esperpento de *PES 2014*: Carlos Martínez y Maldini bordean el ridículo por culpa de un montaje que hace aguas por todas partes, con fallos de récord, frases inconexas y una sensación de diálogo nula. Hasta hay nombres mal pronunciados, como el de "Yeims" Rodríguez.

FIFA 15



Manolo Lama y Paco González le tienen tomada la medida a la saga desde hace muchos años, aunque se echa en falta que se cuenten más anécdotas (como hacen, por ejemplo, los comentaristas de la versión inglesa). Antoñito Ruiz hace apuntes sobre lesiones y sustituciones a pie de campo.

» CONCLUSIÓN

Lama y González hacen un buen trabajo. En cambio, los comentarios de *PES* son iguales que los de 2014, cuando ya eran de vergüenza ajena. ¿Nadie tomó nota?

5.2 PRECIO Y EDICIONES

PES 2015



En los últimos años, una de las virtudes de la saga de Konami era que salía a un precio bastante reducido respecto a su rival, de hasta 20 euros ennos. Sin embargo, con el salto a PlayStation 4, el precio se ha encarecido ligeramente, hasta situarse en los 60 euros. No hay ninguna edición especial.

FIFA 15



El precio de la edición estándar del simulador de EA Sports se sitúa en los 69,95 euros, la cifra base que han elegido muchas compañías para sus lanzamientos en la nueva generación. La edición Ultimate Team, que incluye algunas ventajas para el juego, se sitúa en los 79,95 euros.

» CONCLUSIÓN

Aunque ha salido con casi dos meses de retraso respecto a su rival, *PES 2015* se ha puesto a la venta a 10 euros menos, lo cual es siempre muy de agradecer.

» CONCLUSIONES

Con PS4 ya como foco de interés para compañías y usuarios, las dos sagas de fútbol por excelencia han vuelto a reverdecer su vieja rivalidad, con un acortamiento de la distancia entre ellas.

EA Sports y Konami han centrado ya casi todos sus esfuerzos en la nueva generación y para el género futbolístico eso es magnífico. El año pasado, en la última incursión específica de *FIFA* y *Pro Evolution Soccer* en PS3, hubo una distancia abismal entre las dos sagas, motivada en parte por el debut del Fox Engine en la de Konami. Sin embargo, la distancia se ha estrechado enormemente esta temporada con el nuevo hardware. La saga de EA sigue un paso por delante en casi todo, en especial en cuanto a la amplitud de las licencias y la cantidad de opciones (número de estadios, configuración de la hora del día, clima, comentarios), pero jugablemente (control, modos de juego), que es lo que más importa al final en un título deportivo, la brutal distancia de los últimos años se ha quedado ya en casi nada. *PES 2015* es, en buena medida, un *PES 6* adaptado a los tiempos que corren y eso es una gran noticia, porque significa que unos no se han dormido en los laureles y que los otros tampoco lo van a hacer de cara a la próxima temporada. *FIFA 15* es el mejor juego de fútbol del año, pero con su nueva entrega *Pro Evolution* demuestra que puede volver a estar en la picota balompédica.



KONAMI
13 DE NOVIEMBRE
59,95 €



EA SPORTS
YA DISPONIBLE
69,95 €

			PES 2015		FIFA 15
SISTEMA DE JUEGO	Estilo de juego	MB	Apuesta por ser fiel a la realidad, aunque es fácil llegar al marco rival.	MB	Es un simulador realista, por lo que no resulta fácil firmar goleadas.
	Pases	E	Toques en corto, centros y pases al hueco responden a la perfección.	E	Funcionan tan bien como siempre, en especial las entregas al espacio.
	Tiros	MB	Los jugadores chutan con tino, pero a veces tardan en armar la pierna.	E	La física del balón permite grandes cañonazos y tiros con efecto.
	Regates	E	Hay pocas filigranas, pero los quiebros en corto con L3 son geniales.	E	Combina filigranas y regates en corto con el acierto de siempre.
	Faltas	E	Una línea de puntos ayuda un poco a ajustar con precisión los disparos.	MB	Son muy buenas, aunque es difícil atinar con la dirección del esférico.
	Córners	MB	La línea de puntos es menos útil aquí, pero también responde bien.	MB	Es relativamente fácil que un cabezazo acabe en gol, para bien y para mal.
	Valoración	E	Recupera la esencia del aclamado y añorado *PES 6*, y eso es mucho decir.	E	Sigue la estela del último lustro, con infinidad de opciones para atacar.
ASPECTOS TÉCNICOS	Diseño de los jugadores	E	Las caras de los jugadores han mejorado mucho respecto al año pasado.	E	Los principales jugadores son clavados y expresan sus emociones.
	Animaciones	MB	El PES Team ha eliminado la tosquedad del pasado reciente de la saga.	MB	Los jugadores se mueven de forma bastante realista por el campo.
	Ritmo de juego	MB	El ritmo es muy pausado y equilibrado, lo que lo hace bastante realista.	MB	Es muy ágil... tanto que, en ocasiones, puede parecer un "correcalles".
	Física	MB	Los jugadores van imantados al balón para evitar movimientos extraños.	MB	Los forcejeos son "manuales", y eso genera algunas colisiones extrañas.
	Estadios	MB	El modelado del público no es perfecto, pero logra transmitir vidilla.	E	Tanto la arquitectura de los estadios como el público resultan soberbios.
	Comentaristas	B	Carlos Martínez y Julio Maldonado protagonizan otra bacalada infame.	E	Lama y González logran transmitir una sensación de narración fluida.
	Sonido ambiente	MB	Los cánticos y los gritos de los jugadores nos hacen sentir en el estadio.	E	La variedad de cánticos es genial, como el "You'll never walk alone".
	Valoración	MB	Para ser la primera incursión de la saga en PS4, el resultado es notable.	E	El Ignite Engine se luce en casi todas las facetas, al ser su segundo año.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL	Compañeros	MB	Sin ser ningunos virtuosos, por lo general, acompañan bien las jugadas.	MB	Tiran buenos desmarques y defienden con bastante consistencia.
	Rivales	MB	La IA se puede configurar entre seis niveles. No es muy desafiante.	E	La IA ofrece siete niveles. En los elevados, es bastante difícil de superar.
	Porteros	MB	Tienen sus momentos "cantores", pero responden más o menos bien.	B	Hacen paradones, sí, pero hay "cantadas" que son incomprensibles.
	Árbitros	MB	Han mejorado y, ahora sí, sacan tarjetas aunque den la ley de la ventaja.	MB	Pitan bien, pero, por defecto, siempre dan cinco minutos de descuento.
	Valoración	MB	Tiene altibajos, pero por lo general la IA actúa con bastante oficio.	MB	El acierto de los jugadores de campo contrasta con los nefastos porteros.
OPCIONES GENERALES	Modos de juego	MB	La vertiente online ha mejorado y ahora es casi idéntica a la de *FIFA*.	MB	No hay novedades, pero el offline y el online son realmente completos.
	Competiciones	E	Liga de Campeones, Libertadores y AFC Champions son grandes bazas.	E	Hay torneos de 26 países, muchos en exclusiva y todos con licencia real.
	Número de clubes	MB	Supera los 200, aunque algunos de ellos tienen nombres falsos.	E	Como siempre, sus más de 500 equipos no tienen competencia.
	Número de selecciones	MB	Hay 81. Algunas de ellas, como Croacia o Gales, tienen jugadores falsos.	MB	Hay 47 selecciones y todas ellas cuentan con sus jugadores reales.
	Número de estadios	B	Hay once, de los que sólo siete son reales. La cifra es paupérrima.	E	Hay 72 en total, cada uno con una arquitectura claramente diferenciada.
	Cámaras	MB	Hay diez. Las amplias van muy bien, pero no así las más cercanas.	MB	La decena de cámaras funciona bien, ya se juegue de cerca o de lejos.
	Configurar partidos	B	Vuelve la lluvia, pero no hay nieve ni se puede fijar la hora del partido.	E	Lluvia, nieve, intervalos horarios de media hora... Todo se deja notar.
	Estrategias	MB	Se han perdido las tácticas en pleno partido, pero todo es configurable.	MB	Se han incluido dos nuevos niveles estratégicos de ataque y defensa.
	Editores	E	Para solventar los problemas de la licencia, casi todo se puede modificar.	B	El habitual Centro de Creación que había en PS3 no está en PS4.
	Sistema de fichajes	MB	No es muy profundo, pero tiene en cuenta diversos aspectos al negociar.	E	El sistema de negociaciones del modo Carrera resulta muy completo.
	Opciones multijugador	E	Hay Divisiones, Campeonatos y amistosos de hasta veintidós jugadores.	E	Ultimate Team, Clubes Pro, Divisiones, desafíos, EA Sports FC...
	Otras opciones y extras	MB	El modo Entrenamiento es algo básico, pero sus eventos entretienen.	E	Los Juegos de Habilidad son un vicio con sus clasificaciones de puntos.
	Valoración	MB	Los problemas de licencia se han solventado con nuevos modos de juego.	E	No hay muchas novedades, pero la cantidad de opciones es abrumadora.
	TOTAL	MB	La saga de Konami ha recuperado el norte con su debut en PlayStation 4.	E	EA Sports mantiene su inercia ganadora, pero ya con menos margen.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Infección que se extiende

¿Tiene *The Walking Dead* de PS3 cross-buy con PS Vita?

@ Robert

Las dos versiones del juego se venden por separado y funcionan de modo independiente. De hecho, no hay manera de usar la misma partida en ambas. La única ventaja que le vemos a esto es que la listas de trofeos también están separadas, así que puedes ganarlos dos veces, pero es poco consuelo.



Las versiones de *The Walking Dead* para PS3 y PS Vita no tienen cross-buy, hay que pagarlas por separado.

Mensajeo a la consola

Si envío a un amigo un mensaje mediante el app de PlayStation ¿lo recibe sólo en el app o podrá verlo en su PS3?

@ Carlos Mordillo

Los mensajes que escribas en la aplicación oficial de PlayStation podrá leerlos desde cualquier consola conectada a PlayStation Network. Dado que a la mayoría se nos da mejor escribir con una pantalla táctil que con un mando, es bastante cómodo.

A golpe de talonario

Como Microsoft ha comprado *Minecraft*, ¿qué pasa con las versiones de consolas PlayStation?

@ Carlos Mordillo

Microsoft ha comprado Mojang, que es la compañía que desarrolla *Minecraft*, y esta compra es posterior a los juegos lanzandos en PlayStation y por tanto Mojang seguirá dando soporte y actualizando el juego. De hecho, en breve se lanzará la versión para PS Vita. Es verdad que es un poco raro ver a Sony vendiendo un juego que ahora es de Microsoft, pero...



El remake del *Resident Evil* original sólo saldrá en formato digital. Al menos, de momento.

Vuelve de entre los muertos

¿Creéis que sacarán *Resident Evil HD Remaster* en disco?

@ David Alcántara

Sólo se ha anunciado una edición especial que incluye el juego en formato físico para Japón, y eso nos hace sospechar que en Europa sólo llegará en digital. Piensa que si no existiera la distribución digital es bastante posible que este tipo de juegos no se lanzara nunca en Europa, debido al riesgo que supone no vender todo el stock. Es verdad que es una lástima que los coleccionistas de la saga se queden sin poder colocar esta versión en la estantería, pero han debido calcular que el número de coleccionistas no es suficiente para compensar una edición física.

Con mando aparte

¿Se podrá usar un Dual Shock 4 para jugar en PS Vita?

@ Juan Manuel Campos

Sería una idea interesante, si se combina con una montura para la consola parecida a la que Sony mostró para los móviles Xperia. Si no, es raro... ¿Dónde apoyas la consola lo bastante cerca para ver la pantalla y jugar con el mando? Además, aparte de la compatibilidad del mando, los juegos tendrían que actualizarse para dar soporte a la nueva configuración, y quizá eso no sea tan fácil como parece. Para el uso a distancia en PS4 sí que funciona en algunos casos, por si los controles de PS Vita no te convencen. Y en PS TV sí funciona el Dual Shock 4.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué hacer con los mensajes sospechosos?

Recibí un mensaje en mi PS3 de alguien que no conocía. Estaba escrito en inglés y me decía que si lo reenviaba a todos mis amigos puedo ganar 50€ para mi cuenta PSN, utilizando un código que me ha dado. No sé si fiarme...

@ Henri Berger

Como suele pasar, si algo parece demasiado bueno para ser verdad, normalmente no es verdad. No van a aparecer 50 € en tu monedero por arte de magia, y si metes tus datos en una web ajena la de PlayStation puede incluso que te arrebaten el control de tu cuenta.

Te has topado con el equivalente en PSN a los mensajes de spam de correo electrónico. Lo ideal en estos casos es ignorarlos y puedes incluso bloquear al usuario. Si quieres ser un "buen ciudadano" puedes incluso enviar un informe desde la web de PlayStation.



Nadie regala dinero así que si recibes un mensaje sospechoso, ignóralo.



Ace Combat no se ha estrenado en PS Vita, pero *AC: Joint Assault* de PSP es compatible con la nueva portátil.



¿Echáis de menos en PS4 alguna saga clásica?



Los mitos del rol



Joan Sánchez

"*Dragon Quest*. De hecho, ya lo he echado de menos en PS3, porque *El Periplo del Rey Maldito* es uno de los mejores juegos de la historia. Una pena que se quede ahí."

El regreso de Sir Daniel



Damián Pereira González

"*Medievil*. Creo que podría hacerse un juego con esa ambientación y una mecánica similar, pero actualizada. A lo *Demon's Souls*, sólo que más asequible. También debería volver *Syphon Filter*. Cuando me pasé los *Uncharted* algunas fases me recordaron a esos juegazos de psone."

Las sagas antiguas



Alejandro Mantilla Reyes

"Deberían rescatar sagas con al menos 10 años de antigüedad, como *Medievil*, *Syphon Filter*, *Dino Crisis* y un largo etc. Hacer "HD" y "Remastered" de juegos que han salido hace un año, es sacar pasta y rellenar agendas a falta de creatividad para crear nuevos juegos".

Rescatar del olvido

Antonio Rubio Ato



"Buf, muchas. *Shadow Hearts*, *Xenosaga*, *Parasite Eve*, *Onimusha* o *Dino Crisis*, por decir sólo algunas. PlayStation ha tenido el privilegio de albergar algunas de las sagas más queridas por los jugones. Otra cosa es que las compañías se atrevan a "rescatarlas del olvido".

El rol de PSone

Juanjo de Pedro



"Se me ocurren un par de sagas del rol de la época de PSone, como *Legend of Legaia* y *The Legend of Dragoon*. Sería más que interesante verlas de nuevo."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Habéis probado la Liga Oficial PlayStation? ¿Qué opináis?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

¿Podría salir *The Last of Us* para Vita?

@ David Guirado

No parece muy probable, la verdad. Seguramente lo más cerca que estaremos de jugarlo en PS Vita sea con el uso a distancia...

¿Sabéis si saldrán más packs con la PS4 en blanco?

@ José Luis Moya

El pack de PS4 con la edición limitada de *Far Cry 4* podrá comprarse con la consola en blanco.

¿*Silent Hills* será en un juego en primera o tercera persona?

@ Rubén Navarro

La demo *P.T.* que sirvió como su anuncio se muestra en primera persona, pero no se ha confirmado si el juego final será así.

¿Habrá versión para PS Vita de Football Manager 2015?

@ Christian García

La versión para PC se lanzó a principios de noviembre y esperamos la versión de PS Vita para principios de año, aunque está sin confirmar.

¿Qué se sabe de *DiRT 4*?

@ José González

Nada. En agosto, la cuenta oficial del juego tuiteó "4" y se desató la locura, pero no se ha confirmado que el juego esté en desarrollo.

Franquicias a la portátil

¿Cuándo veremos un *Ace Combat* o un *Castlevania* para Vita? ¡Lucirían una barbaridad en la portátil!

@ Fernan Lourés

Pues de momento no hay anunciado ningún juego de estas series para Vita. Sólo puedes matar el gusanillo con versiones de consolas anteriores: *Ace Combat Joint Assault* de PSP, o *Castlevania: Symphony of the Night* de PSone. Desafortunadamente, la versión europea de *Dracula X Chronicles* sólo es compatible con PSP.

El concurso más peligroso

¿Se han olvidado de *Manhunt*?

@ Juan Manuel Campos

La saga de sigilo y violencia extrema de Rockstar no ha tenido nuevas entregas desde 2007, pero los creadores de *GTA* se caracterizan por tomarse su tiempo antes de continuar las sagas, así que aún pueden sorprendernos.

Personajes "Infinitos"

Ya tengo los playsets de *Disney Infinity 2.0* de Guardianes de la Galaxia y Spider-Man. ¿Podrían salir más playsets de Marvel?

@ David Guirado

De momento no han anunciado más, pero seguramente se quiera aprovechar el lanzamiento de otras películas y no han anunciado pocas... Tampoco descartes figuras de X-Men o Los 4 Fantásticos. Y recuerda que puedes completar tus playsets con más personajes, que se venden por separado.

Cooperativo, pero local

Hace poco me regalaron un segundo mando para mi PS4 y tengo ganas de usarlo con algún juego cooperativo. ¿Qué me recomendáis?

@ David Alonso

Diablo III, *Rayman Legends*, *Minecraft* o *Towerfall Ascension* ofrecen acción para hasta cuatro amigos en la misma consola. Y otros como *Resogun*, *Guacamelee*, *Dead Nation*, *Pixeljunk Shooter* o cualquier juego de la saga *LEGO* son buenas alternativas con campañas cooperativas para dos jugadores. Y eso sin olvidarnos de los juegos deportivos, por supuesto.

Detective o montaraz

No sé si comprar *The Evil Within* o *La Tierra Media: Sombras de Mordor*... ¿alguna ayuda?

@ Jota Uve

Son muy distintos, en ambientación y mecánicas. *TEW* es más lineal, y a no ser que seas un aficionado a los juegos de terror es posible que te frustren algunas de sus particularidades. *Sombras de Mordor* mezcla un mundo abierto con elementos de rol y un combate que parece inspirado en los *Batman Arkham*, y nos parece más accesible, incluso aunque la ambientación en la Tierra Media no te diga mucho.



The Evil Within es una aventura de terror y *Sombras de Mordor* un sandbox... ¿Qué te gusta más?

» PREGUNTAS CORTAS RESPUESTAS BREVES

Outlast y *The Evil Within* me encantan, ¿me recomendáis *Alien Isolation*?

@ Juan Manuel Campor

Como parece que disfrutas con la tensión no dudamos en recomendártelo. Si tienes opción hazte con la versión de PS4, que resulta más vistosa.

¿Se podrán jugar offline los modos cooperativo y Be The Zombie de *Dying Light*?

@ Carlos Mordillo

Aunque hubo algunos rumores, parece ser que el juego de Techland sólo admitirá multijugador online, sea para colaborar o para competir.

¿Se sabe ya lo que costará *Styx: Master of Shadows*?

@ Guillermo Durá

Este juego descargable ya está disponible en PS Store por un precio de 29,99 €.

¿Hay alguna posibilidad de que haya un pack PS4+PS Vita para Navidades?

@ Sergio Fernández

El verano pasado pudimos ver hasta imágenes de la caja tras confirmarse oficialmente su existencia, pero nunca se puso a la venta. No se nos ocurre mejor época que Navidades, pero no está confirmado.

¿Podría salir algún *Dragon Quest* para alguna PlayStation?

@ David Guirado

Aparte de *Dragon Quest Heroes*, que es un juego de acción y no de rol, no hay más juegos de la saga previstos. Muchos nos conformaríamos con ver una versión de *Dragon Quest VIII* en PS Vita o PS4...

¿Va a salir el nuevo *PES 2015* en PS Vita?

@ Rafael Hernández

Pues no. Konami lleva ya algún tiempo olvidándose de las portátiles a la hora de lanzar su simulador de fútbol.

Sin doblaje al castellano

¿Por qué nos hacen esto a los hispanohablantes con el doblaje de *The Witcher 3*?

@ David Alonso

Al igual que ya pasó con *The Witcher 2*, la tercera entrega de las aventuras del brujo Geralt no tiene doblaje al castellano. Seguramente, el enorme tamaño de la aventura haga que los costes de doblarlo fueran demasiado elevados. Las compañía calculan cuánto cuesta doblar un juego, cuántas unidades más o menos pueden vender y si las cuentas no cuadran, lo dejan en inglés.

La Liga PlayStation

Estuve en la Madrid Games Week y me gustó mucho la idea de la Liga PlayStation, pero me acabo de comprar una PS4 y no sé si ya es tarde para apuntarme...¿Qué pensáis vosotros?

@ Alberto Fuentes

Aunque la Liga lleve en marcha desde mediados de octubre, siempre puedes recuperar el tiempo perdido para optar por los premios. Además, recuerda que inscribirse en la Liga Oficial PlayStation es gratuito, así que, aunque no logres escalara en el ránking no habrás perdido nada. Es más, habrás ganado experiencia y ya sabrás por dónde van los tiros...



■ *The Witcher 3* se pondrá a la venta con textos en castellano, pero voces en inglés. Doblar este tipo de aventuras es muy caro por lo grandes que son y es la inversión no siempre se recupera.

Un buen modo de empezar

¿Cuándo sale a la venta el pack de Vita + Adventure Megapack?

@ Josep

Ya está a la venta, y por los 200€ que cuesta nos parece un modo genial de hacerse con el nuevo modelo de PS Vita y cinco juegos, incluyendo tres de los mejores juegos que Sony ha sacado para la portátil (*Tearaway*, *Uncharted* y *Gravity Rush*).



■ La consola, una tarjeta de 8 GB y 5 juegos por menos de 200 euros es una gran compra.

PS Vita en la televisión

¿Me podéis decir en qué consiste PS TV y cuáles son sus funciones?

@ José Martí

Para decirlo fácilmente, PS TV es una PlayStation Vita, pero sin pantalla y sin controles y con salida para conectarla al televisor. Podrás conectar tu PS TV a cualquier tele de tu casa y jugar con tus juegos de PS Vita y descargar juegos de PS Store. Como mando, funcionan los Dual Shock 3 y 4. Además, como es una PS Vita, te permite usar la función de juego remoto. Esto significa que, si tienes una PS4 en el salón y tienes que dejar libre la tele, podrás continuar tu partida en cualquier otro monitor al que conectes PS TV. La única condición es que las dos consolas estén dentro de la misma red Wi-Fi y de que ambas estén configuradas con la misma cuenta PSN.

PROBLEMAS TÉCNICOS

PS3 que se apaga sola

Compré *Gran Turismo 6* y estuve jugando sin problemas. Cuando lo puse de nuevo se actualizó y a los pocos minutos de jugar la consola se apaga sola, pita y la luz roja se queda parpadeando. Por lo que sé le pasa a mucha gente, ¿van a solucionarlo?

@ Dani

Tu PS3 se comporta como si se estuviese sobrecalentando, pero es cierto que se pueden encontrar casos de usuarios que con PS3 de todos los modelos sufren reinicios ocasionales cuando juegan a *GT6*. Además de asegurarte que la consola está bien ventilada es posible que jugar desconectado de PSN, una vez que hayas descargado las últimas actualizaciones de la consola y del juego, contribuya a su estabilidad.

Auriculares de gama media

¿Alguna recomendación en auriculares para jugar por 60 €?

@ Iván Leiro

Como punto de partida, los Tritton Kunai son unos auriculares estéreo con cable y micro integrado, compatibles con PS3, PS4 y PS Vita que puedes encontrar por unos 50 €. Los Turtle Beach P12 ofrecen prestaciones similares y además sonido amplificado por unos 65 €, aunque son bastante más grandes. También tienes la opción de Batman Arkham Knight Stereo Headset, muy básicos, pero correctos, por 45 €. Mira nuestra comparativa...



Volantes de PS3 en PS4

Me gustaría saber si se van a dignar a hacer compatibles los volantes de Logitech con PS4. Tengo un G25 y me encantaría poder usarlo en *The Crew*, *DriveClub* y *Project Cars*... Creo que si deciden dejar de lado estos volantes van a perder muchos usuarios, a mí entre ellos.

@ Iraitz Mendoza

Parece que la compatibilidad con los juegos de PS4 sólo está asegurada para algunos modelos oficiales de Thrustmaster como el T80 o el T300RS, y Sony no ha dado demasiadas explicaciones de por qué los volantes de PS3 no funcionan en la mayoría de casos en PS4. Es posible que Logitech consiga lanzar un adaptador o actualización, pero de momento nos toca esperar a ver qué pasa.

DESCUBRE LOS **AURICULARES** IDEALES PARA TI



LOS MEJORES HEADSETS

El juego online está cada día más presente y los headsets son ya un periférico indispensable si pretendes disfrutar de él acompañado de tus amigos. Elegir bien es importante entre tanta oferta, así que echa un vistazo a la variada selección que te traemos en esta comparativa.

- Batman Arkham Stereo Headset
- Creative Sound Blaster EVO ZXR
- Turtle Beach Earforce P12
- Turtle Beach Earth Force PX4
- Turtle Beach 400 Stealth
- Razer 7.1 Kraken Chroma
- Indeca PX 450
- Thrustmaster Y300P
- Tritton Kunai



BATMAN AK **STEREO HEADSET**

COMPATIBLE **PS4 Y PC**
COMPAÑÍA **INDECA**
PRECIO **45** €
WEB **WWW.INDECABUSINESS.COM**

Prestaciones justas a precio económico

Con el patrocinio de Mr. Wayne, Indeca nos ofrece la versión más económica de la comparativa. Unos pocos euros para un set de prestaciones básicas, pero que cumple correctamente.

» **CALIDAD DE SONIDO.** El precio sirve de orientación sobre lo que vamos a encontrar aquí: poca contundencia y sonido muy plano por culpa de una escasa ecualización. A todo el conjunto le falta "punch" y eso lo elimina como opción para todo lo que no sea jugar (olvídate de escuchar música) y hacerlo con pocas pretensiones. Las altas frecuencias casi desaparecen entre medios y los bajos tampoco son muy convincentes. El micro no es flexible lo que no ayuda en ciertas ocasiones. Un set básico.



■ El mando del cable, con el logo de Batman, permite controlar el volumen y silenciar el micro.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Va conectado al DualShock 4 por el clásico cable y ya está. No hay que tocar nada en el menú de la consola, lo que es de agradecer. Gracias al conector jack, es utilizable en casi cualquier dispositivo que use este universal sistema (no en PS3). El mando incluido en el cable es suficientemente grande y cuenta solamente con sólo dos botones: volumen y silenciar el micro. Algo que agradeceremos cuando estemos en mitad del fragor de la batalla.

» **ACABADO.** Plásticos "low cost" pero con un diseño acertado y un peso más que contenido. Los fans de Batman sabrán apreciar los colores y los logos. Resultan muy cómodos una vez puestos ya que la orejera es amplia y no aprietan mucho. Las instrucciones, por su parte son claras, aunque tampoco es que nos vayan a hacer mucha falta.

» VALORACIÓN: **REGULAR**
Un headset básico en todos sus apartados para usuarios que no busquen complicaciones ni pagar muchos euros.



CREATIVE SOUND BLASTER **EVO ZXR**

COMPATIBLE **PS4**
COMPAÑÍA **CREATIVE**
PRECIO **199** €
WEB **WWW.SOUNDBLASTER.COM**

Altas prestaciones... y complicaciones

Para los más "espabilaos" en aplicaciones y programas de configuración este Evo puede ser una magnifica opción. Unos headset con calidad a raudales, pero también a un alto precio.

» **CALIDAD DE SONIDO.** Los "drivers" de estos Evo consiguen reproducir con mucho equilibrio todo el rango de frecuencias. Disponemos de varias ecualizaciones (vía teléfono móvil) para adaptar el sonido a nuestras preferencias e incluso una simulación por software de efecto surround, moderadamente conseguida. Bien configurados resultan excelentes hasta para escuchar música. El micro dispone de cancelación de ruido y varios modos que enmascaran nuestra voz de tono demoniaco, de robot, ardilla...



■ Incluyen una bolsa de transporte y son totalmente plegables, para que te los puedas llevar donde quieras.

» **CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD.** Gracias al conjunto de cables y al ser bluetooth, podemos conectarlo a casi cualquier dispositivo. Lo malo es que para poder aprovechar sus funciones deberemos actualizar su firmware mediante el PC y descargarnos un app al teléfono para controlar sus funciones. Son una serie de complicaciones extras que se alejan del espíritu plug&play de otros conjuntos y que penalizan.

» **ACABADO.** Desde el estuche donde guardar los cascos, hasta los materiales y los cables, todo destila calidad. Quizás sean los headsets más cuidados de toda la comparativa. Son muy cómodos aunque su peso es algo elevado. Se conectan mediante cable al mando o a la consola con USB, aunque este cable es demasiado corto. Su diseño es fantástico, con diversos "leds" decorativos en el exterior.

» VALORACIÓN: **BUENA**
Un set de gama alta (y alto precio) que rinde muy bien, pero a costa de pasar por una configuración compleja.



TURTLE BEACH **EARFORCE P12**

COMPATIBLE **PS4**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **60 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.COM**

Un set básico, pero de mucha calidad

La marca de la tortuga también tiene sets básicos para jugadores que no busquen complicaciones. Este viene con los colores de guerra de PS4 y estupendas maneras.

CALIDAD DE SONIDO. Pese a su precio ofrece una calidad por encima de la media de la comparativa. No cuenta con ningún efecto surround, pero el sonido es claro y limpio y además existe la posibilidad de regular los graves a nuestro gusto, haciendo las explosiones mucho más atronadoras. Toda la gama de frecuencias está bien equilibrada y el volumen que alcanza es más que suficiente para casi todas las ocasiones. Notable en este apartado para el dinero que cuestan.



Este mando se conecta a la consola y nos permite silenciar el micro y controlar el volumen.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Ultra rápida al contar con un conector USB y jack, además de un cable bastante largo. Las opciones son escasas y no se puede extraer el micro, así que para evitar que nos oigan lo único que podemos hacer es silenciarlo. No requiere de ningún cambio en la consola ya que los reconoce automáticamente, es "plug&play" 100%. El cable es suficientemente largo para la mayoría de las situaciones.

ACABADO. Aunque el empaquetado es menos glamuroso de lo que es habitual en los productor de Turtle Beach, están resueltos bastante bien. Los plásticos son de calidad media y el diseño poco aparatoso y estilizado, lo que da como resultado unos auriculares muy, muy ligeros, lo que se agradece muchísimo tras sesiones de juego muy largas. Lo malo es que aprietan un poco y las orejeras no son muy grandes, aunque por suerte no dan calor al ser de tela.

» VALORACIÓN: **BUENA**

Unos cascos básicos que se ponen a la cabeza de la gama más baja de la comparativa y a muy buen precio.



TURTLE BEACH **EAR FORCE PX4**

COMPATIBLE **PS4 Y PS3**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **150 €**
WEB **WWW.TURTLEBEACH.COM**

Muy completos para jugadores avanzados

La gama más alta está aquí representada por otra "tortuga". Los más exigentes pueden encontrar en ellos un excelente aliado para el campo de batalla.

CALIDAD DE SONIDO. Los reyes indiscutibles de la comparativa: escucharlos es toda una delicia. Potencia dosificada que permite a toda la gama de notas destacar y tener su propio protagonismo, sin inflados artificiales ni efectos "sordos". El efecto "surround" es aceptable en muchas situaciones, aunque no es el mejor que hemos escuchado. El micro es una maravilla que capta nuestra voz con absoluta claridad. Ideales para cualquier cosa: escuchar música, películas o juegos.



Este receptor inalámbrico se conecta la consola por USB y con cable óptico (incluido).

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Un receptor inalámbrico se conecta a la consola mediante USB y el cable óptico incluido, lo que requiere algún cambio en la configuración de PS4 Para el chat usamos al cable al pad y listo. Las opciones de ecualización y de regulación de volumen del chat se manejan desde unos botones en las carcasas que, aunque son bastante grandes, al principio confunden.

ACABADO. El mejor por materiales y comodidad, con un almohadillado y hueco para la oreja perfecto. De peso medio, pero extremadamente cómodos para largas sesiones, ya que no aprietan y las orejeras de tela no dan calor. La batería dura más de 10 horas y se cargan mediante cable USB, lo que añade un extra más a este apartado.

» VALORACIÓN: **EXCELENTE**

Los claros ganadores de la comparativa por todo: inalámbricos, cómodos, surround y no demasiado caros.



COMPATIBLE **PS4 Y PS3**
COMPAÑÍA **TURTLE BEACH**
PRECIO **99** €
WEB **WWW.TURTLEBEACH.COM**

TURTLE BEACH **400 STEALTH**

El equilibrio entre calidad y precio

Si buscas libertad de movimientos y calidad en general, pero sin dejarte un riñón, el nuevo modelo de gama media de Turtle Beach puede interesarte mucho, mucho.

» CALIDAD DE SONIDO. La diferencia con el rango medio de la comparativa es notable. Este modelo nos regala los oídos con una claridad sonora cristalina, tanto que lo hace perfectamente apto para música y películas. Cada frecuencia tiene su "sitio" y no es invadida por ninguna otra que porduzca desequilibrios. Y para colmo hay 5 ecualizaciones prefijadas con las que adaptar la escucha al contenido que estamos disfrutando, siendo todas ellas bastante diferentes entre sí. El micro también funciona perfectamente y es completamente orientable, como la mayoría.



■ Este receptor se conecta por USB a la consola. En él se enchufa el cable óptico de audio.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Un pequeño receptor se conecta a la consola en el puerto USB y con un cable óptico (incluido). Un par de cambios en la configuración de la consola y listos para ser usados. Y para otros dispositivos móviles se usa un cable con conector jack. Todo sencillo y bien explicado. Además, podemos regular el volumen del chat así como anular el micro cuando queramos con unos botones colocados en la orejera derecha.

» ACABADO. Aunque no brillan a la misma altura que sus hermanos mayores de marca, los materiales son más que aceptables, así como su acertado diseño. Pesan muy poco aunque aprietan un pelín. Su faceta inalámbrica es una ventaja en pos de la comodidad, así como las 15 horas que duran las baterías que se recargan con un cable USB. ■

» VALORACIÓN: **MUY BUENA**
Unos estupendos cascos inalámbricos y la mejor opción estéreo de la comparativa por calidad y precio.



COMPATIBLE **PS4 Y PS3**
COMPAÑÍA **RAZOR**
PRECIO **99** €
WEB **WWW.RAZORZONE.COM**

RAZER **7.1 KRAKEN CHROMA**

Más enfocados al universo del PC

Muy famoso en el universo PC, los Razer Kraken son un producto de enorme calidad, pero que llega a PS4 con sus mejores opciones "capadas". Una lástima.

» CALIDAD DE SONIDO. bastante buena en todas las frecuencias, con graves contundentes y altas que se escuchan con claridad. El sonido en conjunto se muestra "sin maquillar", muy natural. No deslumbran en ningún aspecto pero son bastante aptos para música y películas también. Su componente 7.1 es inexistente en PS4, ya que sólo está disponible en PC a través de un software especial, comportándose aquí como un set estéreo normal. El micro retráctil es de una calidad sobresaliente.



■ El logo de Razer tiene luz LED y puedes cambiar su color a tu antojo, con la aplicación incluida para PC.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Al estar pensados y diseñados para su uso en PC, no existe ninguna opción de calibración en PS4. Su cable USB no dispone de ningún mando por lo que no podremos ni tan siquiera ajustar el volumen sin entrar en el menú de la consola. Un sistema farragoso y muy poco cómodo en comparación con el resto de modelos de la comparativa. Eso sí, la consola los detecta sin problemas y a la primera.

» ACABADO. El diseño es fantástico, con el tamaño y peso justos, así como unos plásticos y acolchados de bastante calidad. Mención especial merecen las orejeras, muy móviles y con el logo de Razer iluminado y cambiante en color. Lástima que el cable de 2 metros que incluye para conectarlos a la consola se quede muy, muy corto si tienes colocada la consola en el salón de casa y vas a jugar desde el sofá. ■

» VALORACIÓN: **BUENA**
Unos estupendos cascos... para PC. En PS4 son algo caros para lo que ofrecen, aunque suenan muy bien, eso sí.



COMPATIBLE	**PS4 Y PS3**
COMPAÑÍA	**INDECA**
PRECIO	**70 €**
WEB	**WWW.INDECASOUND.COM**

INDECA **PX 450**

Comodidad sin alardes técnicos

Si las complicaciones y los cables os dan un poco de "repelús" y queréis unos cascos que os aguanten, funcionen bien y sean cómodos, Indeca tiene una estupenda opción.

CALIDAD DE SONIDO. A pesar de lo aparatoso del conjunto, los "drivers" instalados no dan mucho de sí, ni en potencia ni en claridad. Suena como si estuviera falto de fuerza, como si la ecualización fuese demasiado plana, siendo las altas frecuencias las más perjudicadas. No podemos regular ni graves ni nada, sólo el volumen por lo que no hay mucha solución. No aptos para música y películas, si no sólo juegos y para jugadores sin muchas exigencias sonoras.



De tamaño adecuado, este mando nos permite silenciar el micro y controlar el volumen.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Aquí no hay confusión posible pues sólo permite conectarlo al jack del DualShock 4, lo que lo hace también compatible con todo dispositivo que use esta universal clavija. En el mando sólo encontraremos la opción de silenciar el micrófono y regular el volumen general. Por todo esto no hay nada que configurar en la consola, sólo enchufar y listo.

ACABADO. Su diseño sufre de gigantismo, son grandones y un poco mazacotes, pero no disgustan. Los materiales cumplen perfectamente y son los más cómodos de toda la comparativa. Sólo les penaliza un peso algo elevado para sesiones de juego de varias horas. El mando del cable es grande y claro, que es justo lo que buscamos, y al ir conectados sólo al pad no hay cables de por medio que molesten. La comodidad es la principal bandera de este headset de largo.

» VALORACIÓN: **BUENA**

Unos cascos básicos que sonoramente son muy mejorables pero que resultan muy cómodos y sin complicaciones.



COMPATIBLE	**PS3 Y PS4**
COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
PRECIO	**79 €**
WEB	**WWW.THRUSTMASTER.COM**

THRUSTMASTER **Y300P**

Contundencia sonora y diseño de altura

Otra versión del estupendo headset de Thrustmaster Y300 con la que este modelo se mantiene entre nosotros un tiempo más. Diseño rompedor y comodidad, esta vez también en PS4.

CALIDAD DE SONIDO. No son los mejores para disfrutar de nada que no sean juegos, por varias razones. Las altas y bajas frecuencias pueden ser reguladas por separado, pero toda la gama suena anormalmente ecualizada, poco natural. Contundentes, pero sólo destacan en explosiones y efectos atronadores.
El volumen máximo nos ha parecido algo corto, sobretodo cuando las cosas se tranquilizan y sólo hay música y diálogos que escuchar.



El mando permite controlar el volumen del chat y las funciones habituales. Botones pequeños.

CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Se trata de un set únicamente estéreo por lo que está realmente "chupado" conectarlo a PS4. Su conector USB lo facilita todo y basta con enchufarlo a la consola para que todo funcione a la primera, sin ajustes adicionales ni farragosos. El micro es removible y podemos ajustar su volumen, así como oír o no nuestra propia voz, algo importante sobretodo en unos cascos que aíslan tanto del ruido exterior. Es lo clásico pero no por ello menos de agradecer.

ACABADO. Los materiales y diseño son bastante buenos, con un tacto y almohadillado excelentes. La orejera resulta quizás un pelín pequeña, pero son suficientemente cómodos para jugar. El mando incluido en el cable de cinco metros es discreto pero claro en su uso y pesa poco, algo más importante de lo que parece. Las instrucciones, aunque muy esquemáticas, son perfectas y están en español.

» VALORACIÓN: **BUENA**

Un set de tipo medio apto para jugar, pero no para música o películas por calidad de sonido. Para el jugón medio.



COMPATIBLE	**PS4 Y PS3**
COMPAÑÍA	**TRITTON**
PRECIO	**99 €**
WEB	**WWW.TRITTONAUDIO.COM/**

TRITTON **KUNAI** WIRELESS

Gama básica, pero sin cables

Los Junior de Tritton vuelven a la carga con una versión sin cables aún más cómoda. Una estupenda opción para los que busquen simpleza y calidad.

» CALIDAD DE SONIDO. El pequeño tamaño de los cascos y, por tanto, de los "drivers" instalados en su interior, limita la contundencia que pueden ofrecer, aunque se defienden bien frente a otros sets de mayor tamaño de la comparativa. Para compensarlo, la ecualización prefijada sobresatura ligeramente los graves, haciéndolos demasiado artificiales y comiéndose de paso un poco las frecuencias más altas.



■ El receptor inalámbrico se conecta al USB de PS4. Tiene un diseño tan cuidado como los auriculares.

» CONECTIVIDAD Y COMPATIBILIDAD. Al prescindir de cualquier opción surround o ecualizador, la conexión no puede ser más sencilla. Basta enchufar el receptor a PS4 y el emparejamiento en casi automático. Sin cambios en el menú de la consola ni nada. Es compatible con un buen montón de dispositivos, además de consolas. Es sencillo y está bien explicado y cuenta con un receptor que, por estética, encaja en cualquier lugar.

» ACABADO. El diseño marca de la casa sigue siendo acertadísimo, a pesar de que ya tiene algún tiempo. Los materiales también están muy cuidados, tanto los plásticos como las zonas almohadilladas, algo que se ve nada más ver y coger los auriculares. Los Kunai sin cables aún se hacen más cómodos de llevar, a pesar de unas orejeras que quizás son demasiado pequeñas, aunque, eso sí, no aprietan. Los hay de tres colores a elegir: rojo, blanco y negro. ●

» VALORACIÓN: BUENA

Un conjunto más que aceptable es penalizado por un precio claramente demasiado alto para lo que ofrece.

» CONCLUSIONES

La competencia es cada vez más feroz en el gremio y los jugadores cada vez somos más exigentes. Por eso hemos confeccionado un ránking en base a la calidad y opciones.



Una banda tan amplia en precio entre el más barato y el más caro de la comparativa responde a las diferencias de calidad y prestaciones entre unos y otros, por eso lo primero es saber cuánto queremos gastarnos. Si no hay tope por arriba y lo tuyo es son los shooters en primera persona, la mejor opción es el TB PX4, por su comodidad y efecto surround. Sus hermanos menores, los Stealth 400, son los "todoterreno" de la comparativa, ya que no flojean en casi ningún aspecto y brillan en otros como la calidad de sonido. Los Sound Blaster Evo son más caros y en algunos aspectos también mejores que los dos primeros, pero requieren de una configuración más compleja y no apta para muchos usuarios. Lástima que los Razer de momento no den el "do" de pecho en consola y se dejen por el camino el efecto envolvente y otras configuraciones, porque el resto está resuelto de maravilla, por eso son una gran opción si perdonas su corto cable y te conformas con el estéreo (o también los usas en PC).

En la segunda mitad de la tabla se quedan los Thrustmaster, con muy buenas cosas pero una ecualización demasiado artificial. Y si la sencillez es lo que buscas tanto el TB P12 como el Tritton Kunai sabrán complacer tus necesidades, siendo la única diferencia entre ellos la ausencia de cables y la calidad del sonido (y el precio claro). Para un público más básico se quedan los Indeca PX 450 y el Batman Arkham Knight. No son malos cascos en absoluto (de hecho contentarán a la mayoría), pero ofrecen menos sofisticación que los demás. Pasen y elijan... ●

	CARACTERÍSTICAS GENERALES									
	Montaje	Contenido	Conectividad/ Compatibilidad	Comodidad	Inalámbricos	Sonido Envolvente	Ecualizaciones	Opciones chat	Materiales/ acabado	Calidad/precio
Batman Arkham Knight	MB	B	B	B	SÍ	NO	NO	NO	B	B
Creative Sound Blaster Evo ZXR	R	E	MB	MB	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	E	B
Turtle Beach P12	MB	MB	B	MB	NO	NO	NO	NO	B	B
Turtle Beach PX4	B	MB	MB	E	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	E	MB
Turtle Beach Stealth 400	B	MB	B	MB	SÍ	NO	SÍ	SÍ	MB	MB
Razer Kraken 7.1	R	B	B	MB	NO	NO	NO	NO	MB	R
Indeca PX 450	MB	B	B	E	SÍ	NO	NO	NO	B	B
Thrustmaster 300Y	MB	MB	B	B	NO	NO	NO	SÍ	B	MB
Tritton Kunai Wireless	MB	B	MB	B	SÍ	NO	NO	NO	MB	R

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre **"Guía de compras"**.

@ Manda tus e-Mail a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS + VENDIDOS PS4

FIFA 15 pelea duro con NBA 2K15.

1. FIFA 15 (=)
2. NBA 2K15 (N)
3. Sombras de Mordor (N)
4. Minecraft (N)
5. DriveClub (N)
6. The Evil Within (N)
7. Destiny (↓)
8. The Last of Us Remasterd (↓)
9. Metro Redux (↓)
10. Battlefield 4 (=)

DriveClub pone de moda la velocidad.

PS4

ACCIÓN

AIR CONFLICTS VIETNAM: ULTIMATE EDITION
» BIT COMPOSER » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Batallas aéreas que se estrellan en PS4 por sus gráficos paupérrimos, su tosco control y sus repetitivas misiones. NOTA 62

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola. NOTA 91

DISNEY INFINITY 2.0 ¡Nuevo!
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel. NOTA 85

DYNASTY WARRIORS 8 (COMPLETE EDITION)
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las batallas multitudinarias y machacabotones de siempre, pero más fluidas y espectaculares. NOTA 77

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote. NOTA 78

PLANTS VS ZOMBIES: GARDEN WARFARE
» EA GAMES » 39,95 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un shooter multijugador con el humor, los personajes y la estética del juego original, que resulta muy divertido. NOTA 78

SAMURAI WARRIORS 4
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Koei nos trae de nuevo su fórmula *Dynasty Warriors* pero aplicada al Japón feudal, con nuevos personajes, etc NOTA 74

SKYLANDERS SWAP FORCE STARTER PACK
» ACTIVISION » 76,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y plataformas con el atractivo de usar distintas figuras que se convierten en los personajes del juego. NOTA 79

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas. NOTA 83

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero. NOTA 81

WARRIORS OROCHI 3 ULTIMATE
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La saga de acción táctica de Tecmo Koei debuta en PS4 con su entrega más completa: con nuevos modos, héroes... NOTA 76

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD 4
» EA GAMES » 69,95 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor shooter para PS4, con una gran ambientación, geniales modos online para 64 y gran apartado técnico. NOTA 89

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular. NOTA 88

CALL OF DUTY: GHOSTS
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El último *COD* no aporta nada nuevo a la saga, pero sigue siendo divertido. Muy similar a la versión de PS3. NOTA 79

DESTINY
» ACTIVISION » 72,95€ » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año. NOTA 94

KILLZONE: SHADOW FALL
» SONY » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga se estrena en PS4 con un shooter de notable factura técnica e interesantes mecánicas, pero muy lineal. NOTA 85

METRO REDUX
» DEEP SILVER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Reúne los dos *Metro* (el primero inédito en PS3). Si no los jugaste en su día, esta es la mejor versión para descubrirlos. NOTA 76

SHADOW WARRIOR ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 469,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter de la vieja escuela, con mucha acción y un sencillo planteamiento. Es limitado, pero divierte. NOTA 73

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente. NOTA 90

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4. NOTA 90

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos. NOTA 93

PRO EVOLUTION SOCCER 2015 ¡Nuevo!
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*. NOTA 83

Play ¡El juego del mes!

3 razones para tener...

Dragon Age Inquisition







1. LIBERTAD. La exploración es completamente libre y abierta, pudiendo elegir siempre dónde ir y qué hacer, aunque el mundo está dividido en 10 zonas distintas.

2. COMBATES. Las opciones para jugar en tiempo real o pausando la acción con la cámara táctica son espectaculares. Cada habilidad supone una diferencia real en las luchas.

3. DECISIONES. No sólo escogemos alternativas en los diálogos con nuestros aliados, sino que decidimos el futuro de todo Thedas desde nuestro propio trono.

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG
» UBISOFT » 69,95€ » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox de piratas, tan completo y divertido como el de PS3 y aún más vistoso, pero lejos de potencial de PS4.
NOTA 85

CRIMES & PUNISHMENTS - SHERLOCK HOLMES
» BADLAND » 54,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de las de antes, con una enorme capacidad para enganchar, aunque eso sí, sin un ápice de acción...
NOTA 80

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INFAMOUS FIRST LIGHT
» SONY » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Expande con efectividad el universo de *Second Son*. Es una aventura muy recomendable, aunque corta.
NOTA 77

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero.
NOTA 92

LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Las dos primeras pelis, construidas con piezas de LEGO. Tan divertido como siempre, pero con poca innovación.
NOTA 79

LEGO MARVEL SUPERHÉROES
» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una delicia por lo bien que recrea el universo Marvel, largo y divertido, aunque es idéntico a la versión de PS3.
NOTA 80

METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Big Boss se estrena en PS4 con una aventura intensa, divertida, pero brevísima. Una demo de *The Phantom Pain*.
NOTA 78

MINECRAFT ¡Nuevo!
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses...
NOTA 86

MURDERED SOUL SUSPECT
» SQUARE-ENIX » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen planteamiento y una interesante historia para una aventura corta y feota. En PS3 es más barato.
NOTA 78

SLEEPING DOGS DEFINITIVE EDITION
» SQUARE ENIX » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox divertido, duradero y muy bien ambientado. Si no lo jugaste en PS3, es una gran oportunidad.
NOTA 84

THE EVIL WITHIN ¡Nuevo!
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte.
NOTA 85

THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE WALKING DEAD SEASON 1 GOTY ¡Nuevo!
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Adaptación a PS4 del juego lanzando en PS3. Incluye el episodio que hace de puente con la segunda temporada.
NOTA 88

THE WALKING DEAD SEASON 2 ¡Nuevo!
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88

THIEF
» SQUARE ENIX » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sigilo y parkour en primera persona para una aventura original, completa y con muchas alternativas.
NOTA 90

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico.
NOTA 88

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas.
NOTA 85

ROL

BOUND BY FLAME
» BADLAND GAMES » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción que sin ser original sabe cómo enganchar a los roleros. Técnicamente parece de PS3.
NOTA 79

DRAGON AGE: INQUISITION ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género.
NOTA 92

FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
» SQUARE ENIX » 34,99 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol masivo que permite importar tu partida de PS3. Está en inglés y requiere cuotas mensuales.
NOTA 89

LORDS OF THE FALLEN LIMITED EDITION ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen juego de rol que copia a *Dark Souls*, aunque es más lineal, más fácil y menos pulido técnicamente.
NOTA 78

NATURAL DOCTRINE
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Estrategia por turnos y rol que resulta muy completo, pero también complejo, frustrante y pobre técnicamente.
NOTA 60

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €
Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €
Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €
Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Razer 7.1 Kraken Chroma (N)
RAZER | 99,95 €
Unos auriculares de calidad y con un diseño muy atractivo. Sonido envolvente para los oídos más exigentes que se convertirá en tu mejor compañero para jugar y que es compatible con PC.

5 Auriculares Thrustmaster Y300
THRUSTMASTER | 79,95 €
Unos auriculares estéreo con la licencia oficial de Sony que funcionan tanto en PS4 como en PS3 y ofrecen una excelente calidad de sonido.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €
Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS Ferrari GTE (N)
THRUSTMASTER | 369,99 €
Uno de los mejores volantes que puedes encontrar en el mercado ahora mismo, por calidad y prestaciones. Y es compatible con PS3 (además de PS4).



Los 4 mejores juegos...



Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

El mes que viene os lo contaremos todo sobre este "remake HD" que incluirá *Kingdom Hearts II* en su versión *Final Mix* y *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, que llega ahora a PS3 con añadidos y mejoras como poder mover la cámara con el stick derecho. Y *KH Re: Coded* también tendrá su sitio.



Disney Infinity 2.0

Desde que Disney se hizo con Marvel en 2009 hay muchas posibilidades de encontrarnos con propuestas tan molonas como *Disney Infinity 2.0*, en la que los principales superhéroes de Marvel (con sus respectivos playsets) se unen a los clásicos de Disney en un juego de lo más entretenido.

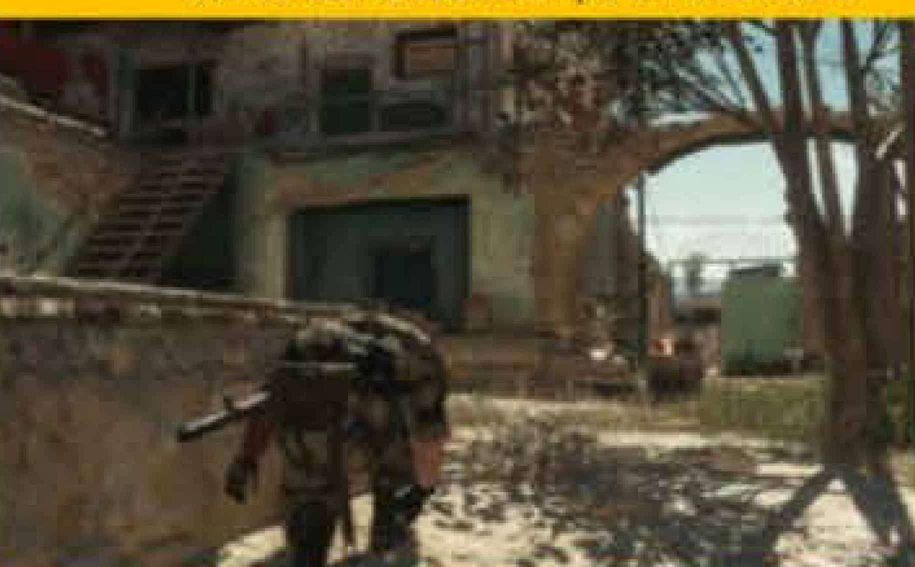
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es

Los esperados

1 MGS V The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AV. DE ACCIÓN » SIN CONFIRMAR

Kojima sigue cocinando a fuego lento el que está llamado a ser el primer gran referente de esta "next gen" que está tardando demasiado tiempo en arrancar...



2 The Witcher 3: Wild Hunt

» PS4 » BANDAI NAMCO » ROL » 24 DE FEBRERO

Y otro que tiene una pinta sencillamente espectacular es *The Witcher 3*: salvo sorpresa va a ser el primer gran juego de rol de PS4. Llegará en febrero.



3 Batman Arkham Knight

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » 30 DE JUNIO

El murciélago vuela hasta mediados del año que viene "huyendo" de la que se va a liar en febrero en PS4 con *Bloodborne, The Witcher 3, The Order 1886*... Casi "ná".



Velocidad



DRIVECLUB

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes.

NOTA 89



MOTOGP 14

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial se estrena con buena en nota en la nueva generación: buen control, buenos gráficos...

NOTA 85



MXGP

¡Nuevo!

» MILESTONE » 69,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial de motocross llega también a PS4 en una versión bastante parecida aunque con 4 circuitos más.

NOTA 67

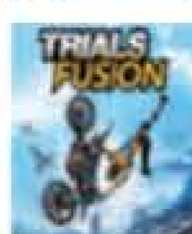


NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin.

NOTA 86



TRIALS FUSION

» UBISOFT » 39,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

A lomos de una moto de trial debemos superar pistas plagadas de obstáculos. Divertido y con editor.

NOTA 85

Lucha

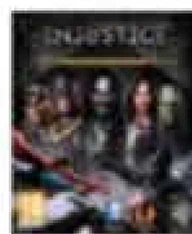


EA SPORTS UFC

» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Los apasionados de la UFC disfrutarán con un juego hecho a su medida, aunque mejorable. El resto, no tanto.

NOTA 79



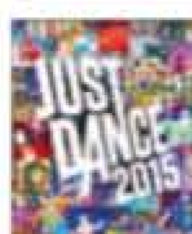
INJUSTICE: GODS AMONG US (ULTIMATE EDITION)

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Un gran juego de lucha, muy completo y divertido, protagonizado por los héroes de DC. Es clavadito al del PS3.

NOTA 85

Musicales



JUST DANCE 2015

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado.

NOTA 72



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4.

NOTA 85



SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online.

NOTA 79

Varios



ANGRY BIRDS STAR WARS

» ACTIVISION » 36,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Se puede jugar con la cámara de PS4 y con Move, pero en ningún caso la experiencia es como en los móviles...

NOTA 65

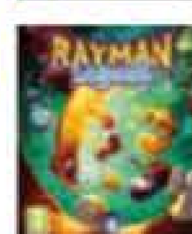


PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola.

NOTA 80



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3.

NOTA 88

PS Store



CHILD OF LIGHT

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence.

NOTA 80



CONTRAST

» DEEP SILVER » GRATIS » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mezcla originales puzzles en un mundo de fantasía con el sabor de un plataformas clásico, pero es muy corto.

NOTA 73



DAYLIGHT

» ZOMBIE STUDIOS » 14,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un survival horror extremo, en el que sólo podemos huir. La idea mola, pero técnicamente deja mucho que desear.

NOTA 55



DEAD NATION APOCALYPSE EDITION

» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un gran juego de acción, genial a dobles. Es más bonito que el de PS3 e incluye el DLC que añade niveles y armas.

NOTA 79



DOKI DOKI UNIVERSE

» SONY » 7,49 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Una propuesta diferente y muy original, tipo aventura gráfica, que puede divertirte... O no. Está en inglés.

NOTA 70



DONT'S STARVE: CONSOLE EDITION

» KLEI » 13,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Una original propuesta, en la que el objetivo es sobrevivir, cazando, construyendo... Cuando mueras, a empezar.

NOTA 79



ENTWINED

» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una poética historia de amor cuyo mensaje queda muy diluido y que peca de simple y demasiado corto.

NOTA 66



ESCAPE PLAN

» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita.

NOTA 86

que explotan la factoría Disney



3

DuckTales Remastered

El año pasado Capcom actualizó su clásico de NES de 1989 (aunque en Europa salió un año más tarde) con un colorido plataformas descargable (que luego salió también en disco) que mantenía en buena medida las virtudes del original, aunque la versión moderna es algo facilona...



4

Epic Mickey: El Retorno de Dos Héroes

Cada uno con sus habilidades, Mickey y Oswald cooperan en esta colorida aventurilla de plataformas que hará las delicias de los más pequeños pero también de los fanáticos del lado más "clásico" de la factoría Disney. Salió en PS3 y PS Vita (incluso hubo un "bundle" con la portátil).

FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA 92

GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA 89

HOHOKUN
» JHONEYSLUG » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Uno de esos juegos difíciles de describir en el que perderse y dejarse llevar. Te encantará si buscas algo original. NOTA 81

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA 84

KING ODDBALL
» 10TONS » 6,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original puzzle mejorado con respecto a la versión de PS Vita con desafíos basados en la física y en los reflejos. NOTA 68

MERCENARY KINGS
» TRIBUTE GAMES » 17,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción en 2D con cierto sabor retro que se disfruta más con amigos ya que sus misiones se hacen algo repetitivas. NOTA 80

OCTODAD: DADLIEST CATCH
» YOUNG HORSES » 13,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Manejar a un pulpo en tareas cotidianas es gracioso, absurdo y original. Lástima que sea corto y poco rejugable. NOTA 72

ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA 84

OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA 82

RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA 87

ROAD NOT TAKEN
» SRY FOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Combina las mecánicas de puzzle y "roguelike", con un desarrollo que obliga a pensar cada paso. NOTA 76

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA 75

SPORTSFRIENDS
» DIE GUTE FABRIK » 13,95 € » 2-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Cuatro divertidos minijuegos para disfrutar con amigos y echarnos unas risas con ideas frescas e hilarantes. NOTA 80

STEALTH INC: ULTIMATE EDITION
» CURVE » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Esta edición de PS4 incluye 120 niveles de plataformas y puzzles, mientras que en PS3 y PS Vita "sólo" hay 80. NOTA 70

STEAMWORLD DIG
» DEEP SILVER » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Cava en busca de materiales para mejorar y cavar más profundo en este original juego con aire "steampunk". NOTA 78

STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA 80

STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA 85

STRIKE SUIT ZERO DIRECTOR'S CUT
» BORN READY » 11,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de naves más completo y duradero que en PS3, pero repetitivo y poco vistoso. Y si ya lo has jugado... NOTA 67

TINY BRAINS
» 505 GAMES » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

4 animales de laboratorio deben unir sus habilidades para superar puzzles (que se repiten). Mejor en compañía. NOTA 68

TOWERFALL ASCENSION
» SONY » 13,99 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Estética retro y diversión directa para un arcade pensado para competir todos contra todos, sólo offline. NOTA 80

TRANSISTOR
» SUPERGIANT GAMES » 18,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Transistor es un buen action RPG indie, con buenas ideas y gran sistema de combate... pero podía dar más de sí. NOTA 79

TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA 90

VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA 85

VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA 84

WARFRAME
» DIGITAL EXTREMES » GRATIS € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un futurista juego de acción en tercera persona cuya mayor virtud es que es "free to play". Y su cooperativo. NOTA 78

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1 **Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX** (N)
PS3 | SQUARE ENIX | ROL



"A falta de *Kingdom Hearts III* bueno es este remake HD", pensarán los nipones. *FIFA 15* y *DriveClub* también destacan.

2 **FIFA 15** (N)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

3 **DriveClub** (N)
PS4 | SONY | VELOCIDAD

4 **Zettai Zetsubou Shoujo: Dangan-Ronpa - Another Episode** (N)
PS VITA | SCREENLIFE | ACCIÓN

5 **The Legend of Heroes: Sen no Kiseki II** (N)
PS VITA | NIHON FALCOM CORPORATION | ROL

EE.UU.

1 **NBA 2K15** (N)
PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO



NBA 2K15 machaca el aro de las listas de ventas un año más, seguido de *The Evil Within* y el nuevo *Borderlands*.

2 **The Evil Within** (N)
PS4 | BETHESDA | SURVIVAL HORROR

3 **Borderlands: The Pre-Sequel** (N)
PS3 | 2K GAMES | SHOOT'EM UP

4 **Destiny** (↓)
PS4/PS3 | ACTIVISION | SHOOT'EM UP

5 **Middle-Earth: Shadow of Mordor** (N)
PS4 | WARNER | ACCIÓN

EUROPA

1 **FIFA 15** (N)
PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO



Y cómo no, en Europa manda el fútbol. Y las carreras de *DriveClub* también, pese a los problemas que dio el juego.

2 **DriveClub** (N)
PS4 | SONY | VELOCIDAD

3 **Middle-Earth: Shadow of Mordor** (N)
PS4 | WARNER | ACCIÓN

4 **Alien: Isolation** (N)
PS4 | SEGA | SURVIVAL HORROR

5 **Minecraft** (=)
PS3 | MOJANG | SANDBOX

DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS VENDIDOS PS3

FIFA 15 triunfa también en PS3.

1. FIFA 15
2. Minecraft
3. Batman Arkham Origins
4. NBA 2K15
5. Grand Theft Auto V
6. The Last of Us
7. Destiny
8. Sombras de Mordor
9. Call of Duty: Ghosts
10. Diablo III: Reaper of Souls UEE

Minecraft se aferra a las listas.

PS3

AVENTURA /ROL

BEYOND: DOS ALMAS ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura única y diferente, casi una película interactiva, de gran calidad técnica y absorbente argumento. NOTA 91

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de las mejores aventuras de PS3. Toma lo mejor de *Uncharted* o *God of War* y lo pule con el toque *Castlevania*. NOTA 95

DARK SOULS II
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de rol de acción tan fascinante como difícil. Te atrapa y no te suelta desde la primera partida. NOTA 92

DISHONORED GOTY ¡Precio especial!
» BETHESDA » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona que atrapa por su diseño y posibilidades y más esta edición con contenido extra. NOTA 94

NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol mágico de Level 5 con todo el arte del Studio Ghibli. Si te gustan sus películas, no te lo pierdas. NOTA 93

RED DEAD REDEMPTION GOTY
» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. NOTA 98

RESIDENT EVIL 6 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un duradero, divertido y variado juego de acción, que sigue la estela de *RE5* y lleva su fórmula a un nuevo nivel. NOTA 92

TALES OF XILLIA 2
» BANDAI NAMCO » 64,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un JRPG con un desarrollo muy intuitivo y divertido, imprescindible para los que disfrutaron con el primero. NOTA 91

THE LAST OF US
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra, tanto en lo argumental como en lo técnico, que ningún jugador de PS3 debería perderse. NOTA 95

TES V: SKYRIM LEGENDARY EDITION
» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. NOTA 98

UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. NOTA 96

VELOCIDAD

F1 2014
» CODEMASTERS » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a ser un buen simulador, no supera a la edición del año pasado. No tiene novedades y tiene recortes en modos. NOTA 78

GRAN TURISMO 6
» SONY » 34,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
GT se despide de PS3 con una gran entrega que mantiene sus virtudes de siempre y añade importantes novedades. NOTA 91

GRID AUTOSPORT
» CODEMASTERS » 64,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego de velocidad que recicla elementos de anteriores *GRID* y es largo, divertido y con un gran control. NOTA 88

MOTOGP 14
» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran juego, a la altura del mundial de motociclismo. Soluciona los problemas del año pasado. NOTA 83

SHOOT'EM UP

BIOSHOCK INFINITE ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter muy especial, con una trama sorprendente, gran ambientación y divertidísimo a la hora de jugar. NOTA 95

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL
» 2K GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter en mundo abierto con un genial cooperativo. Respeta la esencia de la saga y con interesantes novedades. NOTA 91

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga conserva sus pilares, se renueva con nuevas mecánicas y ofrece un completo y divertido multijugador. NOTA 82

CRYSIS 3 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter subjetivo de imponente factura técnica pero que a la hora de jugar es muy parecido al anterior. NOTA 87

PORTAL 2 ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. NOTA 91

ACCIÓN

DEAD ISLAND RIPTIDE ¡Precio especial!
» DEEP SILVER » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis que mejora la experiencia del primero, pero sin cambios radicales. Lástima de fallitos... NOTA 86



¿Y tú cómo puntuarías a...

Uno de los grandes

Ignacio Moya Viveros

Gráficamente muy bueno pero sin llegar a sorprender. La banda sonora es acorde a la historia y ambienta muy bien. La mezcla de estilos sacados de *Batman Arkham* y *Assassin's Creed* le sientan muy bien y, además, dura bastante, sin contar con las misiones secundarias. A mí la historia me empezó a enganchar más en la segunda parte del juego con el cambio de escenario. Creo que es uno de los bombazos del 2014.

NOTA 85 — Es un juego de notable alto. Es uno de los grandes juegos de este año, peo todavía se puede mejorar, especialmente en la parcela técnica.

Un gran juego

Roberto Carlos M P

Un 92 es la nota que se merece por aportarnos un retorno al pasado reviviendo el universo de "El Señor de los Anillos" con gran acierto, al mismo tiempo que nos acerca al futuro de la next gen con unos gráficos envidiables y una jugabilidad propia de un juego que marca tendencia. El sistema Némesis es un puntazo mientras que los combates son tremendamente fluidos y divertidos, aunque repetitivos si sólo usas un combo.

NOTA 92 — La única pega es que la duración no es excesiva y que se puede acabar de principio a fin usando un único combo. SI no fuera así, tendría un 95.

DMC DEVIL MAY CRY — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Dante regresa a la acción con una aventura convincente en todos los terrenos. Pero se hace algo repetitiva. NOTA **90**

KILLER IS DEAD
» DEEP SILVER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Humor y estética muy particular que gustará a los fans de Suda51. Lástima que la mecánica de lucha sea simple. NOTA **84**

MAX PAYNE 3 — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sobresaliente juego de acción, que no descuida nada, ni los gráficos, ni el guión. Si te va el género, alucinarás. NOTA **96**

METAL GEAR RISING REVENGEANCE — ¡Precio especial!
» KONAMI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un vertiginoso "hack'n slash", fiel al universo *Metal Gear* y que engancha a lo grande, pero que resulta muy corto. NOTA **85**

THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
2K vuelve a demostrar que aún se pueden hacer juegos de acción distintos, tanto en lo jugable como narrativamente. NOTA **87**

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 2-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La saga empieza su declive en PS3 con una entrega para salir del paso y con recortes, como la supresión de Clubes Pro. NOTA **82**

NBA 2K15 — ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 54,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una grandísimo juego de basket, cuya mayor pega es ser muy parecido a *NBA 2K14*. No tiene las novedades de PS4. NOTA **94**

PRO EVOLUTION SOCCER 2014
» KONAMI » 19,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un buen juego de fútbol, pero que no puede aspirar a las glorias de antaño. A ver si en la próxima generación... NOTA **83**

PS STORE

BRAID
» HOTHEAD GAMES » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Puzzles con un uso del tiempo magistral, arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. NOTA **91**

DUCKTALES REMASTERED
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas con la divertida jugabilidad de los 8 bits, pero adaptado de verdad a las HD. Lástima que sea corto. NOTA **89**

DUNGEONS & DRAGONS: CHRONICLES OF MYSTARA
» CAPCOM » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una oportunidad perfecta para volver a disfrutar de unos arcades míticos que siguen siendo muy divertidos. NOTA **85**

FAR CRY 3 BLOOD DRAGON
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se basa en *Far Cry 3* y tiene las mismas mecánicas, pero su nueva estética y delirante desarrollo resultan refrescantes. NOTA **80**

HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de acción atípico, por su estética y por su pixelado y ultraviolento planteamiento. No te dejará indiferente. NOTA **84**

JOURNEY
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una obra de arte hecha videojuego. Sin apenas argumento, te tocará la fibra sensible con su mensaje. NOTA **90**

LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... Sorprende. NOTA **92**

LIMBO
» PLAYDEAD » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. NOTA **89**

MINECRAFT
» MOJANG » 18,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "sandbox" puro y repleto de posibilidades que seducirá sobre todo a las mentes más creativas. Pruébalo. NOTA **85**

OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosa. NOTA **90**

RAIN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura original, ensoñadora y con buenas ideas que se hace corta y facilona para el "jugador medio". NOTA **78**

SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA **75**

THE UNFINISHED SWAN
» SONY » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura corta, pero bellísima y original, con una historia que cala hondo. Para los que busquen algo diferente. NOTA **85**

THOMAS WAS ALONE
» CURVE » 7,49 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un buen plataformas/puzzle, que te divertirá con su planteamiento, historia y narración. Se hace un poco corto... NOTA **82**

TRINE 2
» FROZENBYTE » 11,25 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran mezcla de géneros que, sin sorprender como el primero, lo mejora en todo, desde gráficos a jugabilidad. NOTA **90**

VESSEL
» STRANGE LOOP » 9,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS
Sencillo y adictivo, es uno de los mejores puzzles que hay en PS Store, aunque tenga algunos fallos técnicos. NOTA **80**

Sombras de Mordor?

Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania



Falto de originalidad



Victoria Díaz Bouza

Una de las mejores adaptaciones del universo de "El Señor de los Anillos". El sistema Némesis es lo más novedoso del juego, pero también lo único. Porque canta y mucho de donde coge prestadas las mecánicas, como de *Assassin's Creed* y *Batman Arkham*. No tiene nada de malo que se parezcan, pero sí que sea descaradamente un calco. A eso hay que añadirle que las misiones secundarias se hacen bastante repetitivas.

NOTA **85** Su falta de originalidad y las escasas posibilidades de su mundo abierto (es pequeño y con poca vida), hacen que quede por debajo de otros sandbox.

Mi Tesssoro



Andrés Macho

Estamos ante el juego que necesitábamos todos los fans del universo de Tolkien. Con un sistema de combate al más puro estilo *Batman Arkham*, nos ofrece una aventura totalmente apartada de la línea argumental de las novelas, pero fiel al universo de "El Señor de los Anillos". Los geniales escenarios y el hecho de que los enemigos se acuerden de su desgracia hacen que resulte una experiencia muy completa y divertida.

NOTA **93** Todos los seguidores de universo creado por Tolkien disfrutarán de esta recreación jugable, que nos permite movernos libremente por la Tierra Media.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

PERIFÉRICOS DE PS3

PADS

1. **Dual Shock 3** — SONY 59,95 €



El mando oficial de PS3 sigue siendo la mejor opción, el más duradero y fiable, aunque haya modelos más baratos que se acercan bastante a sus prestaciones.

2. **Pro Controller Camo Ed.** — SUBSONIC 29,95 €
3. **Pro Circuit Controller** — MADCATZ 99,95 €
4. **Batman AK Wireless Bluetooth** (N) — INDECA 39,95 €
5. **Controller VX2 Bluetooth** — GIOTECH 29,95 €

VOLANTES

1. **T300 Ferrari GTE Wheel** (N) — THRUSTMASTER 369,99 €

Compatible también con PS4, es un volante espectacular, sólido y fiable.



2. **Logitech G27** — LOGITECH 299,99 €
3. **Thrustmaster T500 RS** — THRUSTMASTER 499,90 €
4. **Speedracer Evolution** — ARDISTEL 59,95 €
5. **T100 Force Feedback** — THRUSTMASTER 124,95 €

HEADSETS

1. **Ear Force XP Seven** — TURTLE BEACH 279,90 €

Son los cascos más utilizados por los "gamers" profesionales... Por algo será. Calidad superior en todos los aspectos... y eso se paga.



2. **Tritton Kunai Wireless** — MADCATZ 99,95 €
3. **Turtle Beach PX51** — TURTLE BEACH 249,90 €
4. **Indeca PX340** (N) — INDECA 34,95 €
5. **Creative SB Inferno** — CREATIVE 49,95 €

MÁS QUE JUEGOS

» Batman Arkham SprüKits de Bandai

sprukits.bandai.com | Varios precios

Como no sólo de LEGO vivimos los frikis, hoy os presentamos SprüKits, una nueva línea de Bandai que aterriza en España tras arrasar en Japón. Se trata de figuras de acción articuladas y bien detalladas, con la particularidad de que las montaremos nosotros con un sencillo sistema de ensamblaje que no requiere pegamento ni nada extra. Hay tres "niveles" (algunas se tardan en montar 15 minutos, otras de 60 a 90 minutos y las más complejas te pueden llevar 2-3 horas).



» The Keeper: The Evil Within

www.gamingheads.com | 269$

También apodado Box Head, es uno de los malos más famosos de *The Evil Within* y por eso se merece esta ultradetallada estatua de 28 centímetros que llegará en 2015 en dos exclusivas ediciones: la normal costará 270 dólares (limitada a 750 unidades) y la "exclusive edition" (con tentáculos) a 300 dólares y limitada a 350 unidades.



DEL 1 AL 30 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GfK

LOS + VENDIDOS PS VITA

■ *FIFA 15* se mantiene en cabeza de las listas.

1. FIFA 15 (=)
2. Invizimals: La Alianza (↑)
3. Killzone Mercenary (↓)
4. Moto GP14 (=)
5. LEGO Marvel Superheroes (↑)
6. CoD: Black Ops Declassified (↑)
7. Adventure Mega Pack (N)
8. Action Mega Pack (↑)
9. PlayStation Pets (↓)
10. Danganronpa 2 (=)

■ *Adventure Mega Pack* incluye *Uncharted*.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

BATMAN ARKHAM ORIGINS: BLACKGATE
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una buena adaptación a las 2D de las habilidades de Batman. Lástima que se haga tan corto: unas 6-7 horas. NOTA 82

DANGANRONPA 2: GOODBYE DESPAIR
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Curiosa aventura con una historia interesante y adictiva, aunque avanza de manera muy lenta y está en inglés. NOTA 78

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 12 AÑOS
Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

DEMON GAZE
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Rol por turnos en vista subjetiva con un enfoque distinto... para bien y para mal. Y con un toque "picantón". En inglés. NOTA 76

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED
» NAMCO BANDAI » 41,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Los seguidores de los RPG tácticos disfrutarán con esta aventura llena de humor con la que crear estrategias. NOTA 85

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R — ¡Nuevo!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

YS: MEMORIES OF CELCETA
» NAMCO BANDAI » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
RPG nipón con sabor clásico que tiene en los combates en tiempo real su principal baza. Eso sí, nos llega en inglés. NOTA 84

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Megabloks Call of Duty

www.megabloks.com/es | Varios precios

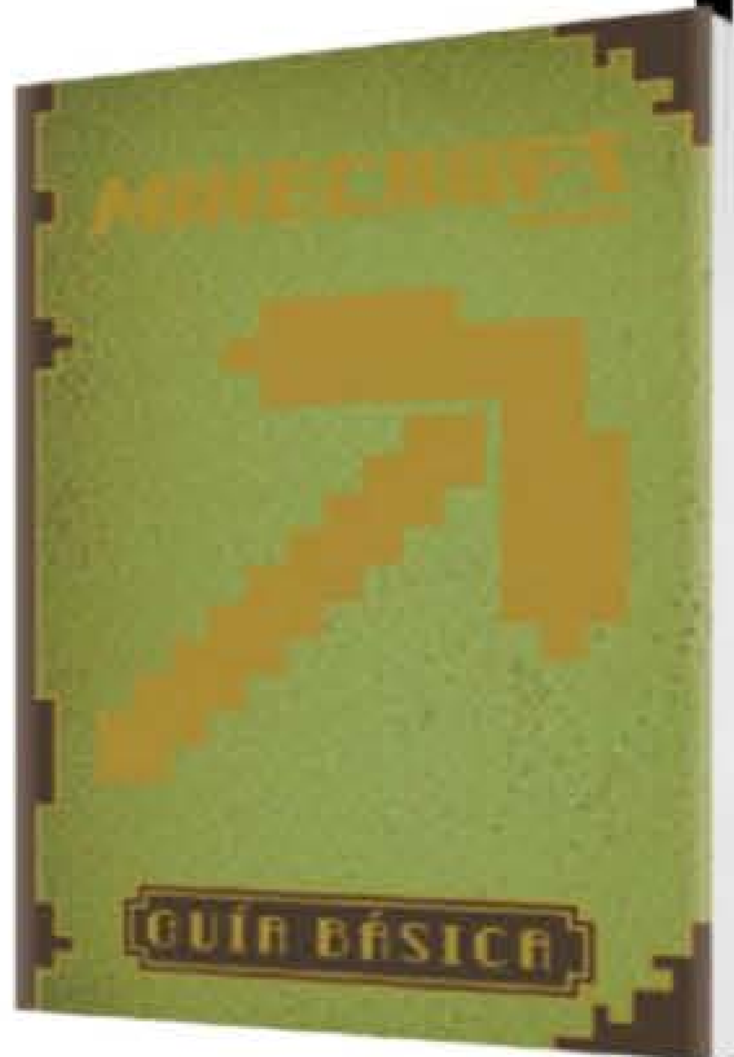
No son novedades y no hay sets temáticos dedicados específicamente a *Advanced Warfare*, pero el reciente lanzamiento del último *Call of Duty* es una buena excusa para recordaros que existen bastantes sets de Megabloks dedicados a *Call of Duty* que podréis encontrar con facilidad en cualquier gran superficie o juguetería especializada de nuestro país.



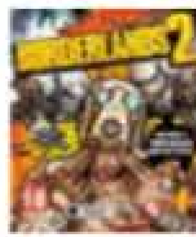
Guía básica de Minecraft

www.megustaleer.com | 11,95 €

Con una cuidada edición y 80 páginas a todo color se presenta en nuestro país esta Guía Básica de Minecraft ideal para dar los primeros pasos en el juego. Con consejos y trucos de sus creadores y de jugadores expertos, aprenderás todo lo necesario para sobrevivir en este "sandbox" que acaba de aterrizar en PS4.

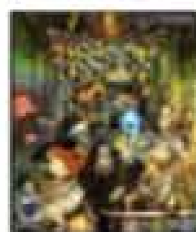


ACCIÓN



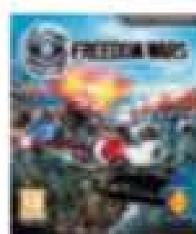
BORDERLANDS 2
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mantiene los mimbres de la versión de PS3, pero a la hora de jugar y gráficamente está muy por debajo. Una pena. NOTA **65**



DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA **93**



FREEDOM WARS ¡Nuevo!
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA **84**



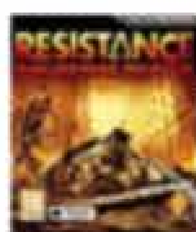
KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA **90**



LEGO EL HOBBIT
» WARNER » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Las dos primeras películas El Hobbit en versión LEGO. Divertido, aunque la fórmula ya empieza a cansar... NOTA **82**



RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA **82**



TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

La mezcla de acción y profundos toques RPG enganchará a los fans de la acción y de las caerías en equipo. NOTA **87**



UNIT 13 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables,ránkings, cooperativo... NOTA **89**

VELOCIDAD



MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA **83**



MOTOGP 14 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

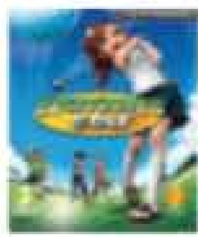
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA **79**



WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA **89**

DEPORTIVOS



EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA **89**



FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA **80**

STORE



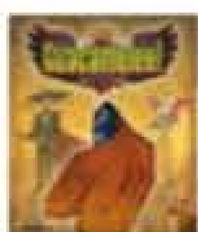
BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA **86**



FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA **92**



GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA **89**



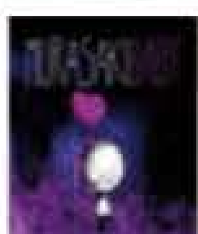
HOTLINE MIAMI
» DEVOLVER GAMES » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción atípico, tanto por su estética retro como por su planteamiento, ultraviolento y "pixelado". NOTA **84**



METRICO
» DIGITAL DREAMS » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un original puzzle que sabe picar, si perdonas su simple aspecto y algunos defectos técnicos y de control. NOTA **71**



MURASAKI BABY ¡Nuevo!
» OVOSONICO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de puzzles que derrocha personalidad y con un apartado artístico único. Le falla la duración. NOTA **76**



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**



SWORD ART ONLINE
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Extenso RPG dirigido a los fans de la serie Sword Art Online. Ofrece 2 grandes localizaciones y muchos desafíos. NOTA **75**

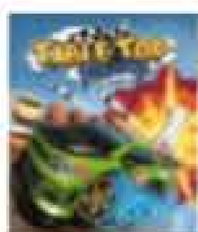


TABLE TOP RACING
» RIPSTONE » 5,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un entretenido arcade de carreras con coches de juguete, gran variedad de pruebas y modos y multijugador. NOTA **74**

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*



2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €

Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*



3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €

Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.



4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €

Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.



5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €

Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.



6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.



Sackboy viajará al planeta Bunkum para enfrentarse al malvado Newton. Por suerte, esta vez contará con la ayuda de tres amigos, cada uno con sus propias habilidades: Swoop, Oddsock y Toggle.

LittleBigPlanet 3

LOS MUÑECOS MÁS ENTRAÑABLES PREPARAN SUS **NUEVOS TRAPITOS**

Desde que PS3 viera la luz en 2007, han sido varias las sagas de largo recorrido que Sony ha ido añadiendo a su catálogo de exclusivas. *Uncharted* seguramente sea la más potente, pero junto a ella, ha brillado *LittleBigPlanet*. Tras cuatro entregas canónicas (dos para PS3, una para PSP y otra para Vita) y un "spin off" de karting, el entrañable Sackboy hará el 26 de noviembre su debut en PS4 con la tercera entrega numerada, un título intergeneracional que también llegará a PS3. Las mecánicas serán las ya consabidas: plataformas en 2D, cooperativo para cuatro personas (tanto local como online) y creación de niveles. Sackboy tendrá nuevas habilidades, como una pistola de aire para interactuar con el entorno, un casco magnético para engancharse a diversos raíles, unas botas para ejecutar saltos dobles o una esfera para teletransportarse. Sin embargo, lo más destacado será la incorporación de tres nuevos muñecos de trapo. El primero será Toggle, que podrá cambiar de tamaño para empujar-pisar objetos o colarse por pequeños resquicios. En segundo lugar estará Oddsock, una especie de perro que podrá correr y rebotar por las paredes. Finalmente, nos encontraremos con Swoop, un pájaro que podrá planear y coger objetos con sus garras. Combinar sus habilidades será esencial. El editor para crear niveles contará con más herramientas y será más intuitivo que nunca, gracias al aprovechamiento del panel táctil del Dual Shock 4. Por ejemplo, se podrán crear armas, como un taladro o un globo para planear. Además, se podrán descargar los nueve millones de niveles creados para las entregas previas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Toggle, Oddsock y Swoop, junto con las nuevas habilidades de Sackboy, le conferirán una gran profundidad jugable. ¿Será significativa la diferencia entre la versión de PS4 y la de PS3?



Toggle podrá cambiar de tamaño, lo que variará sus habilidades.



Swoop podrá volar y transportar a sus compañeros.


Los niveles tendrán hasta dieciséis capas de profundidad, lo que se traducirá en un mayor abanico de opciones para el editor.

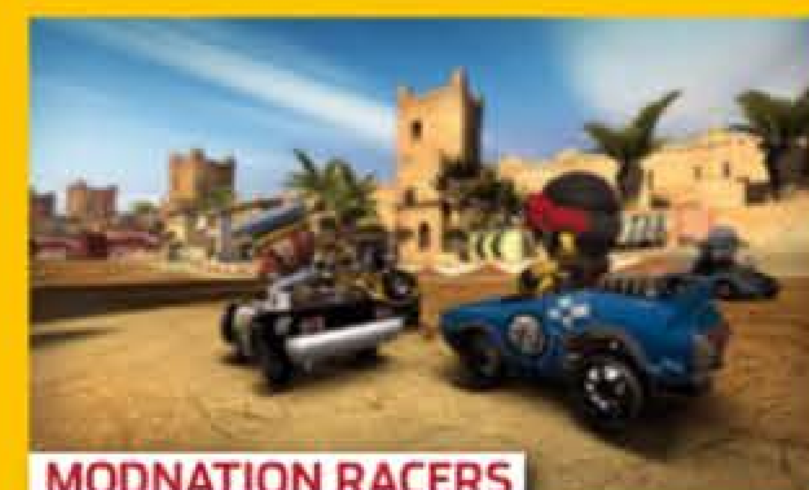
El editor para crear niveles contará con más herramientas y será más intuitivo que nunca, gracias al aprovechamiento del panel táctil del mando de PS4. Además, se podrán descargar los nueve millones de niveles creados para las entregas previas.

SE PARECE A...

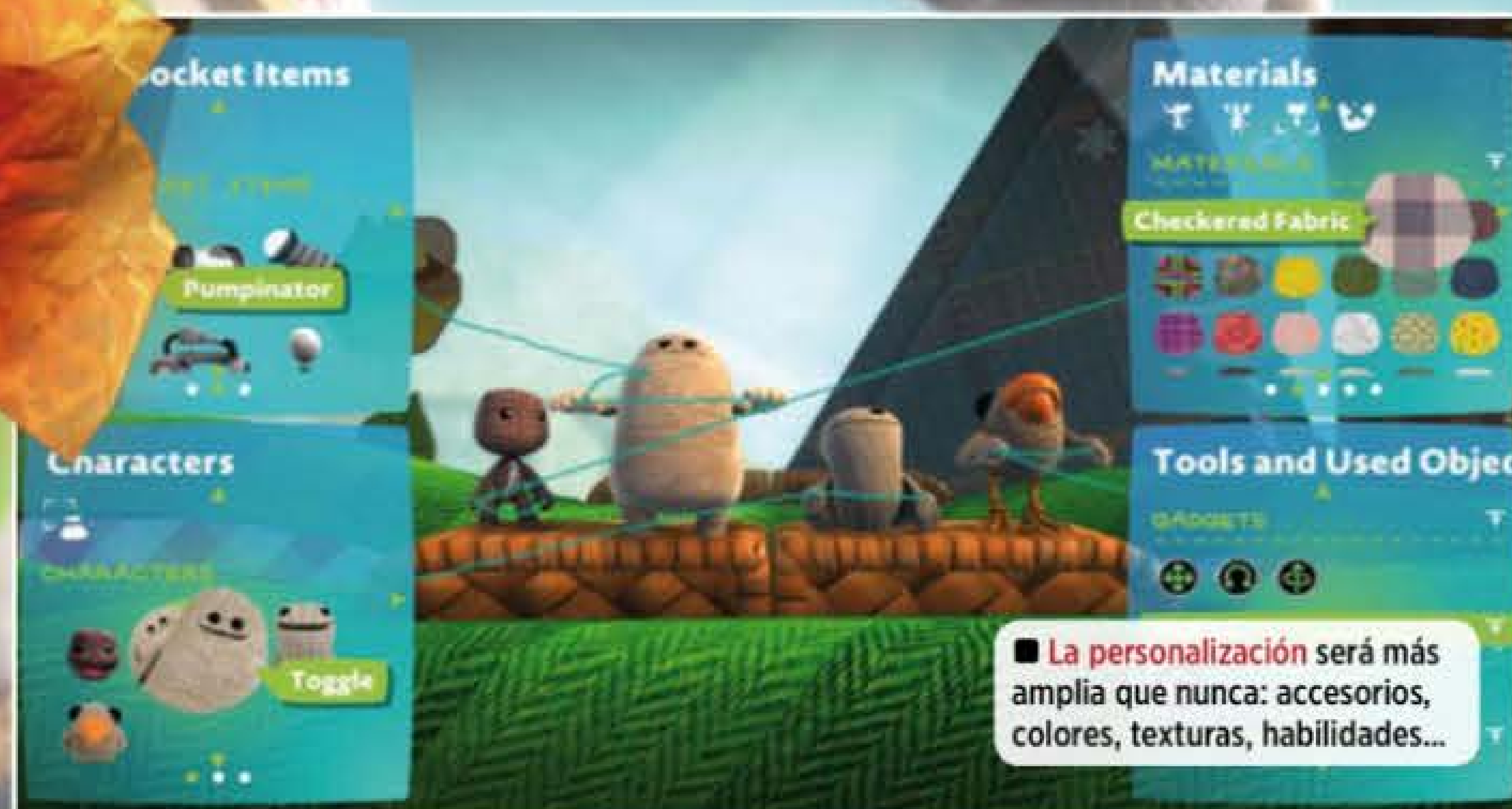
Como plataformas, *LittleBigPlanet* puede tener primos muy cercanos en títulos como *Rayman Legends* o *Sonic Generations*. Ahora bien, lo que más especial ha hecho a todos los títulos de Sackboy (ya van seis, contando *LBP Karting*) es su editor de niveles, algo que otras sagas también han hecho ya suyo:


DISNEY INFINITY

El modo Toy Box de la última gran saga de Disney permite crear todo tipo de mundos tridimensionales con ayuda de las figuras que vamos coleccionando.


MODNATION RACERS

PS3, PSP y PS Vita recibieron este juego de karts exclusivo de Sony, en el que se podían crear desde cero tanto diseños de personajes como circuitos.



La personalización será más amplia que nunca: accesorios, colores, texturas, habilidades...

SUMO DIGITAL, ESPECIALISTA EN SUBCONTRATAS DE JUEGOS

Media Molecule inició la saga en 2008, pero ahora está enfrascado en *Tearaway Unfolded*. Por eso el desarrollo de esta entrega ha corrido a cargo de Sumo Digital, un estudio al que, en la última década, infinidad de compañías le han encargado tanto conversiones como títulos nuevos, como Sega (*Virtua Tennis World Tour*) o Codemasters (*F1 2009*). Sus inicios estuvieron muy ligados a PSP.


RACE DRIVER 2006 (PSP)


SEGA SUPERSTARS TENNIS (PS3)



PS3 | SQUARE ENIX | ROL | 5 DE DICIEMBRE

Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX

SQUARE ENIX VUELVE A FORJAR LA **LLAVE ESPADA** CON ACERO DE ALTA DEFINICIÓN

El año que ya se acaba ha sido prolífico para Square Enix en materia de "remasterizaciones múltiples". Tras maravillarnos con *Final Fantasy X / X-2*, la compañía japonesa volverá a bucear en su glorioso pasado para ofrecernos un nuevo recopilatorio de *Kingdom Hearts*, tras el que ya vio la luz en 2013. Así, se incluirán *Kingdom Hearts II* (aparecido en PS2 en 2006), *Kingdom Hearts Birth by Sleep* (lanzado para PSP en 2010) y las escenas de vídeo de *Kingdom Hearts ReCoded* (hecho para DS en 2011). En buena medida, todo el contenido es ya conocido, pero este pack incluirá la versión *Final Mix* de los juegos, por lo que conoceremos algunas cosas que no se incluyeron en las ediciones que se lanzaron en España en su día, como vídeos inéditos o nuevos objetos. A diferencia de *Final Fantasy Type-0* (otro título que Square está adaptando a la alta definición), que llegará a PS4, el juego será exclusivo de PS3, por varias razones: la mayor base de usuarios, el menor salto técnico entre plataformas y la coherencia respecto a *KH HD 1.5*. El protagonista principal será Sora, de modo que se nos mostrará su viaje como elegido de la Llave Espada, así como algunos sucesos previos. El control de "action RPG" se mantendrá respecto a los originales, aunque habrá algunas diferencias en la distribución de los comandos de *KH II* y los de *Birth by Sleep*.

El apartado gráfico mostrará unos colores más nítidos y vivos, aunque no parece que vaya a haber un gran salto respecto a lo visto en los originales. Eso sí, el encanto de los personajes y los escenarios será sublime, como buen "crossover" de franquicias de Disney: Aladdin, Alicia en el País de las Maravillas, Hércules, La Bella Durmiente, Pesadilla antes de Navidad, La Bella y la Bestia... En cuanto al apartado sonoro, también se ha remasterizado la banda sonora para la ocasión. La lástima es que, a diferencia del original que llegó doblado al castellano, las voces de *KH II* estarán en inglés.

De los juegos que salen en formato físico, éste será el último del año, pero la magia de Disney y Square Enix volverá a robarnos el corazón.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Uno de los mejores juegos de PS2, un gran título de PSP y las escenas de vídeo de la entrega de DS... Poco más se le puede pedir a un recopilatorio.



Sora, aprendiz de la llave espada, volverá a rodearse de Goofy y Donald para enfrentarse a los Sincorazón.





SE PARECE A...

Los universos de Disney han tenido siempre una gran presencia en el mundo de los videojuegos, ya desde la década de los 80. Los dibujos animados de la compañía tienen un tirón sin igual entre el público, y no es de extrañar que muchos juegos antiguos se hayan remasterizado en HD. *Kingdom Hearts* no es el único caso:



CASTLE OF ILLUSION

Este plataformas de MegaDrive, protagonizado por Mickey Mouse, se rehizo para PS3 hace algo más de un año. ¿Veremos *World of Illusion* algún día?



DUCKTALES REMASTERED

Capcom convirtió al Tío Gilito en una estrella en los tiempos de NES y, en 2013, se hizo un "remake" para PS3 en el que había que liarse a bastonazos.

Tras maravillarnos con *Final Fantasy X / X-2*, Square Enix volverá a bucear en su glorioso pasado para ofrecer un nuevo recopilatorio de *Kingdom Hearts*, que incluirá la segunda entrega de la saga, *Birth by Sleep* y los vídeos de *ReCoded*.

UNA **EDICIÓN COLECCIONISTA** PARA PERSONAS CON CORAZÓN

Square Enix ha anunciado a última hora una edición coleccionista que sólo se puede reservar a través de la página web del juego. Incluirá tanto *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX* como *Kingdom Hearts 1.5 ReMIX*, junto con un peluche de un Sincorazón, una caja metálica diseñada por Tetsuya Nomura, un libro de arte de treinta páginas y un pin. El precio de venta será de 99,99 euros.





Los mundos estarán inspirados en Blancanieves, Cenicienta, Peter Pan, Piratas del Caribe, La Sirenita...



El apartado gráfico mostrará un lavado de cara, aunque no será nada rompedor, como ya sucedió con *1.5*.



En este multijugador online gratuito nos convertimos en un hechicero que puede invocar avatares para enfrentarse a combates 3 vs 3.

Invokers Tournament

EL **FREE TO PLAY** ESPAÑOL QUE INTRODUCE LOS MOBA EN PLAYSTATION

El 8 de octubre se abrió una beta pública para que todos los miembros de PlayStation Plus pudieran probar la versión para PS4 de *Invokers Tournament*, un juego de acción multijugador que estará disponible en PS Store para las tres consolas de Sony y totalmente gratis. El juego está siendo desarrollado por el estudio sevillano de StormBASIC, que están aprovechando las semanas de beta pública para pulir todos los aspectos del primer MOBA (multiplayer online battle arena) de consola y exclusivo de PlayStation. La apuesta es arriesgada, ya que los MOBA gozan de gran éxito en PC y las comparaciones con éxitos como *DOTA 2* o *League of Legends* son inevitables, aunque el propio estudio comprende las limitaciones (no es lo mismo el pad que un teclado y un ratón) y lo ha rebautizado como un Action-MOBA. Obviamente, el juego girará en torno al multijugador online que nos propondrá batallas 3 vs 3 protagonizadas por Invocadores, que equiparán unos anillos con los que podrán transformarse en avatares con distintas habilidades. Antes de comenzar la partida elegiremos dos anillos, el arma, la armadura y los objetos (pociones y hechizos) que podremos utilizar durante el combate. Cuando comience la batalla nuestro Invocador acumulará furia con cada golpe y, una vez lleno el medidor, comenzará la fiesta de los avatares. Habrá 14 avatares diferentes, unos curarán, otros pondrán un escudo a los aliados, otros impedirán que el rival se transforme... Las combinaciones a la hora de formar nuestro equipo serán la clave para ganar. Pero también podemos jugar offline en el Modo Misiones, que nos propone distintos retos y que será ideal, por ejemplo, para ir entrenando en el autobús con PS Vita (el juego tendrá funciones cross y juego cruzado con las tres PlayStation) y luego jugar online en casa con las mejoras obtenidas. Y es que subir de nivel nos permitirá mejorar las estadísticas de nuestro Invocador y comprar mejores objetos y armas en las tiendas. Y tranquilos, que el modelo free to play se está cuidado con mimo para que nadie pueda convertirse en un maestro a golpe de tarjeta de crédito. Desde StormBasic aseguran que todo se podrá conseguir jugando. Además, el juego es sencillo y asequible, pero también oculta una enorme profundidad, logrando un perfecto equilibrio.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Un gran juego de acción con toques roleros que lo tiene todo para triunfar: es gratuito, tiene multijugador competitivo, juego cruzado entre las tres PlayStation, una mecánica sencilla y profunda y un atractivo apartado visual.



El tamaño de los mapas está adaptado al número de jugadores lo que dejará partidas trepidantes.



También podremos jugar offline cumpliendo misiones para subir de nivel.



Invokers Tournament será un divertido juego de acción competitivo, con toques roleros, que podrá descargarse gratis de PS Store para PS4, PS3 y PS Vita. Y es español...





UN **FREE TO PLAY** PARA TODOS LOS JUGADORES

StormBASIC nos propone un free to play que podremos disfrutar sin tener que quemar la tarjeta de crédito. Podremos comprar aspectos para personalizar a nuestro personajes, pero no es imprescindible. Y todo lo que se puede conseguir con dinero, se puede lograr también jugando. Es más, aunque pagues el mejor equipamiento del mundo no podrás usarlo si antes no alcanzas el nivel requerido.





OTROS DESARROLLOS **ESPAÑOLES** QUE PROMETEN



BABOON!

Relevo Videogames tiene casi listo para Vita este divertido arcade que combina plataformas, acción y habilidad en un explosivo cóctel de simpática estética.



NUBLA

OZ Lane Games quiere acercarnos el mundo del arte, haciéndonos descubrir fantásticas aventuras en los cuadros del museo Museo Thyssen-Bornemisza.



RIME

Tequila está trabajando con uno de los juegos más prometedores de 2015. Una aventura preciosista y única que enamora a todo el que la ve...



TADEO JONES Y EL MANUSCRITO

U-PLAY presenta una nueva aventura de Tadeo Jones que mezclará, plataformas, conducción, Quick Time Events... Incluso pilotaremos un bastisafo...



Las mecánicas de shooter y sandbox volverán a deleitar en la cuarta entrega de *Far Cry*, ambientada en el Himalaya.

Far Cry 4

UNA **GUERRA CIVIL** VA A ESTALLAR EN LA MADRE DE TODAS LAS CORDILLERAS

La epopeya de Jason Brody contra Vaas Montenegro en Rook Island nos dejó maravillados en 2012 y, dos años después, promete quedarse a la altura del betún. *Far Cry 4* nos pondrá en la piel de Ajay Ghale, un joven recién llegado a Kyrat, una región inspirada en Nepal, para esparcir las cenizas de su madre. Sin embargo, nada más llegar al Himalaya se verá inmerso en una guerra civil entre el dictador Pagan Min y un grupo guerrillero que se hace llamar Senda Dorada. Como sucedió con Vaas en la tercera entrega, Pagan Min será un personaje desquiciado con el que Ajay tendrá una relación personal que promete mucho, pues, por algún motivo, el dictador le conocerá y le caerá simpático... El mundo abierto del juego tendrá un tamaño similar al del anterior título, pero resultará totalmente distinto. Por un lado, será mucho más denso en cuanto a elementos; por otro, será muy vertical, lo que permitirá sacar partidos a nuevas herramientas, como el garfio de escalada, el mejorado traje volador o el autogiro. Asimismo, los animales cobrarán más relevancia que nunca, pues no sólo serán potenciales presas a las que cazar o de las que preocuparse, sino que se podrán usar en nuestro beneficio. ¿Qué tal montar en un elefante y arrasar una zona?

El multijugador online tendrá una gran importancia. Por un lado, la campaña tendrá cooperativo, aunque sólo para las misiones secundarias. En ese sentido, tanto la versión de PS4 como la de PS3 contarán en exclusiva con las "Llaves de Kyrat", diez códigos que permitirán invitar durante dos horas a un amigo a través de PSN, sin necesidad de que tenga el juego. Por otro lado, habrá un modo competitivo llamado Batallas de Kyrat, en el que se enfrentarán dos grupos de cinco personas. La primera de las facciones serán los Rakshasa, unos ninjas que usarán armas blancas y arcos, además de poder dar órdenes a fieras, como tigres, osos y elefantes. La segunda facción serán los guerrilleros de la Senda Dorada, que usarán armas de fuego y vehículos. Habrá tres modos, basados en proteger-atacar instalaciones, colocar puestos de control y capturar la bandera. Por si fuera poco, habrá editor de mapas.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Gráficamente puede verse lastrado por el hecho de ser un título intergeneracional, pero la verticalidad de un paraje como el Himalaya es ideal para las mecánicas de shooter y sandbox de la saga. Apunta a ser uno de los mejores juegos de 2014.



Los paisajes de Kyrat serán muy variados. No sólo habrá nieve, sino también bosques, zonas rocosas...



La fauna será un gran condicionante. Habrá rinocerontes, elefantes, águilas, osos, leopardos, tigres, tejones...





La mecánica de juego será similar a la de *Far Cry 3*, pero la verticalidad de Kyrat, que entroncará con las nuevas herramientas, y el mayor papel de los animales pueden convertirlo en uno de los juegazos del año.

» SE PARECE A...

Far Cry es una saga muy particular. Se enmarca dentro de dos géneros tan polifacéticos como el sandbox y el shooter, de modo que hay pocos juegos que se le puedan comparar. Por ejemplo, *Borderlands* o *GTA*, pese a tener mundos abiertos, tiros o vehículos, nada tienen que ver. Aún así, hay títulos que comparten ideas:



FAR CRY 3

La anterior entrega de la saga fue un bombazo cuando vio la luz en 2012. Se desarrollaba en una isla tropical y contenía ya mucho de lo que hay en *FC4*.



JUST CAUSE 2

Avalanche firmó un título que, pese a desarrollarse en tercera persona, tenía una ambientación "guerrillera" similar. El "gancho-paracaídas" era una locura.



Habrá dieciocho vehículos: quads, todoterrenos, autogiros, parapentes... Se podrá disparar mientras se conduce.

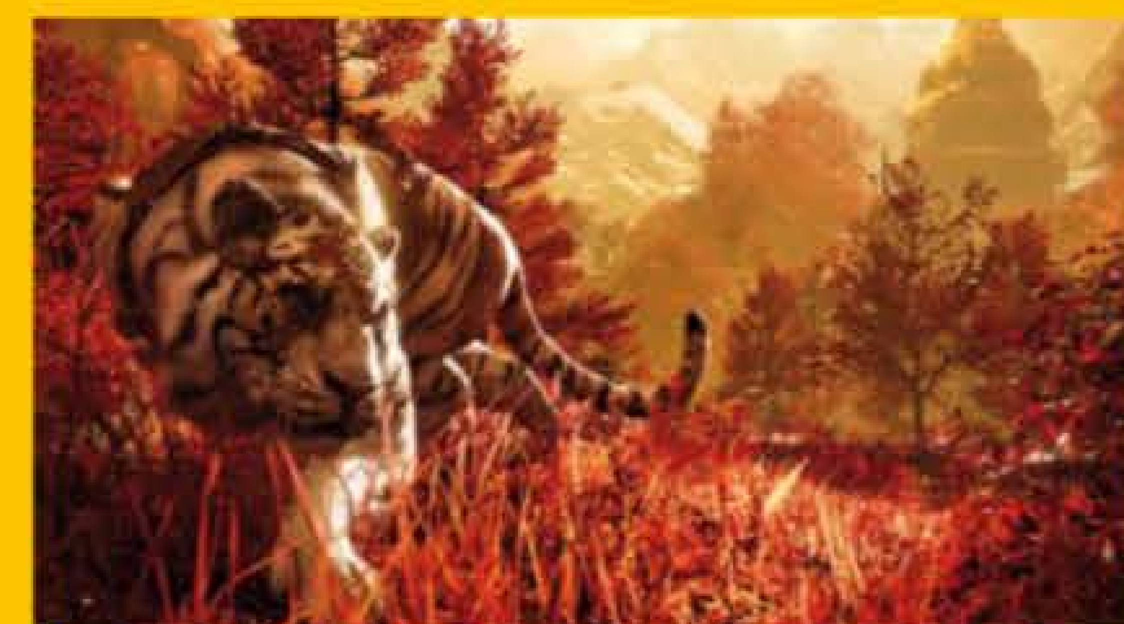




» ABSTRACCIÓN EN EL MUNDO SOBRENATURAL DE **SHANGRI-LA**

De forma similar a lo que sucedía en *Far Cry 3*, en algunos momentos viajaremos a un mundo paralelo llamado Shangri-La. Allí tomaremos el control de un guerrero legendario que contará con un arco capaz de ralentizar el tiempo y que podrá azuzar a un tigre blanco contra los enemigos que lo asalten. El apartado visual tomará un fuerte tono cobrizo cuando nos traslademos a ese territorio sagrado.







El género de la velocidad despega poco a poco en PS4. Lo bueno es que lo hace con series de nuevo cuño.

PS4 | UBISOFT | VELOCIDAD | 2 DE DICIEMBRE

The Crew

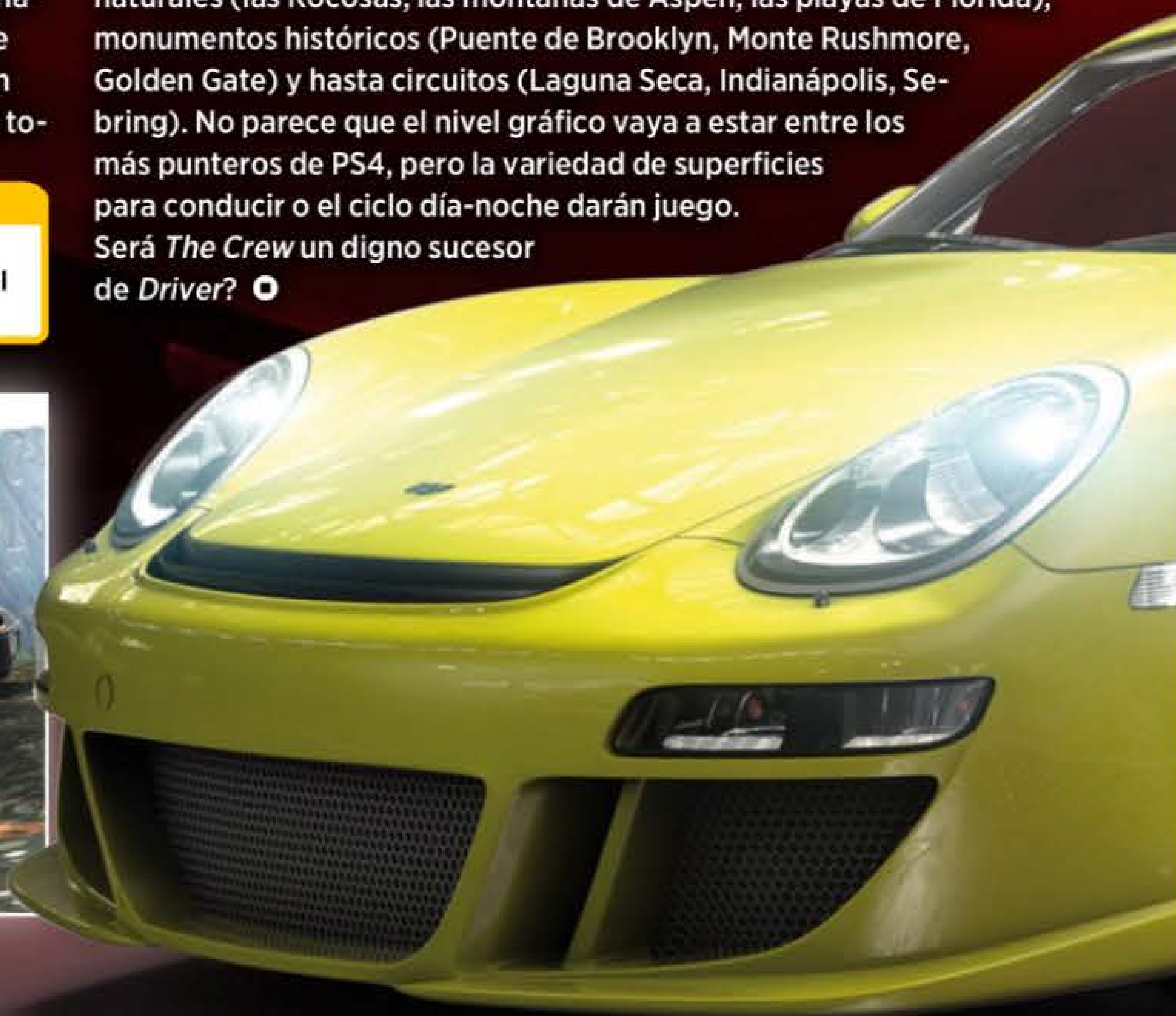
LA CUNA DEL AUTOMÓVIL, **TIERRA DE OPORTUNIDADES** PARA PILOTOS ILEGALES

El otoño ha traído consigo una avalancha descomunal de títulos, y *The Crew* se encargará de ponerle el colofón el 2 de diciembre, como último gran título en ver la luz en PS4 para la campaña navideña. Iba a salir el 11 de noviembre, pero se retrasó para que Ivory Tower, un estudio del que forman parte veteranos de sagas como *Need for Speed*, *V-Rally* y *Test Drive*, pudiera pulir su gigantesco escenario y sus funciones sociales, así como testearlo con una beta para algunos usuarios de PS4. Con cierto tono de MMO, el juego estará enfocado totalmente al online, de modo que será obligatorio tener la consola conectada a internet (no sabemos si hará falta tener PS Plus para jugar en solitario). Así, encarnaremos a un piloto ilegal que deberá ganarse una reputación dentro de los 510, una banda dedicada a las carreras ilegales. La gracia estará en que la campaña se podrá disfrutar en grupos de cuatro personas, con todo tipo de desafíos cooperativos y competitivos (podrán coincidir hasta ocho usuarios en el mismo mundo, con una búsqueda de partidas que permitirá unirse en cualquier momento). El desarrollo será el de un arcade puro y duro, con saltos, choques, atajos, derrapes, tráfico, policías molestos... Habrá medio centenar de coches, de marcas tan reconocidas como Ferrari, Pagani, BMW, Aston Martin, Lamborghini o Chevrolet.
La mayor virtud del juego estará en su vastísimo escenario, que será una recreación a escala de Estados Unidos. Así, habrá cerca de quince ciudades (Nueva York, Miami, Los Ángeles, Las Vegas, Chicago), espacios naturales (las Rocosas, las montañas de Aspen, las playas de Florida), monumentos históricos (Puente de Brooklyn, Monte Rushmore, Golden Gate) y hasta circuitos (Laguna Seca, Indianápolis, Sebring). No parece que el nivel gráfico vaya a estar entre los más punteros de PS4, pero la variedad de superficies para conducir o el ciclo día-noche darán juego.
Será *The Crew* un digno sucesor de *Driver*?

» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**

La ambientación en Estados Unidos y el tono social prometen ofrecer algo diferente dentro del género de la velocidad, aunque habrá que ver si el control de los coches y el apartado gráfico no se quedan en una simple medianía.







■ El tuneo será muy amplio. Según el coche, habrá hasta cinco configuraciones: calle, rally, tierra, rendimiento y circuito.

SE PARECE A...



NEED FOR SPEED RIVALS

Las dos últimas entregas de la famosa saga de EA apostaron por mundos abiertos que se inspiraban en paisajes estadounidenses.



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Junto con *Driver*, la saga *Test Drive* fue una de las primeras en apostar fuerte por las carreras de coches en escenarios abiertos.



■ Habrá ciclo día-noche, pero la mayor virtud gráfica del juego serán sus paisajes, extensos y variados.



La recreación de Estados Unidos incluirá ciudades, espacios naturales, monumentos históricos e incluso circuitos, como Laguna Seca y Sebring.

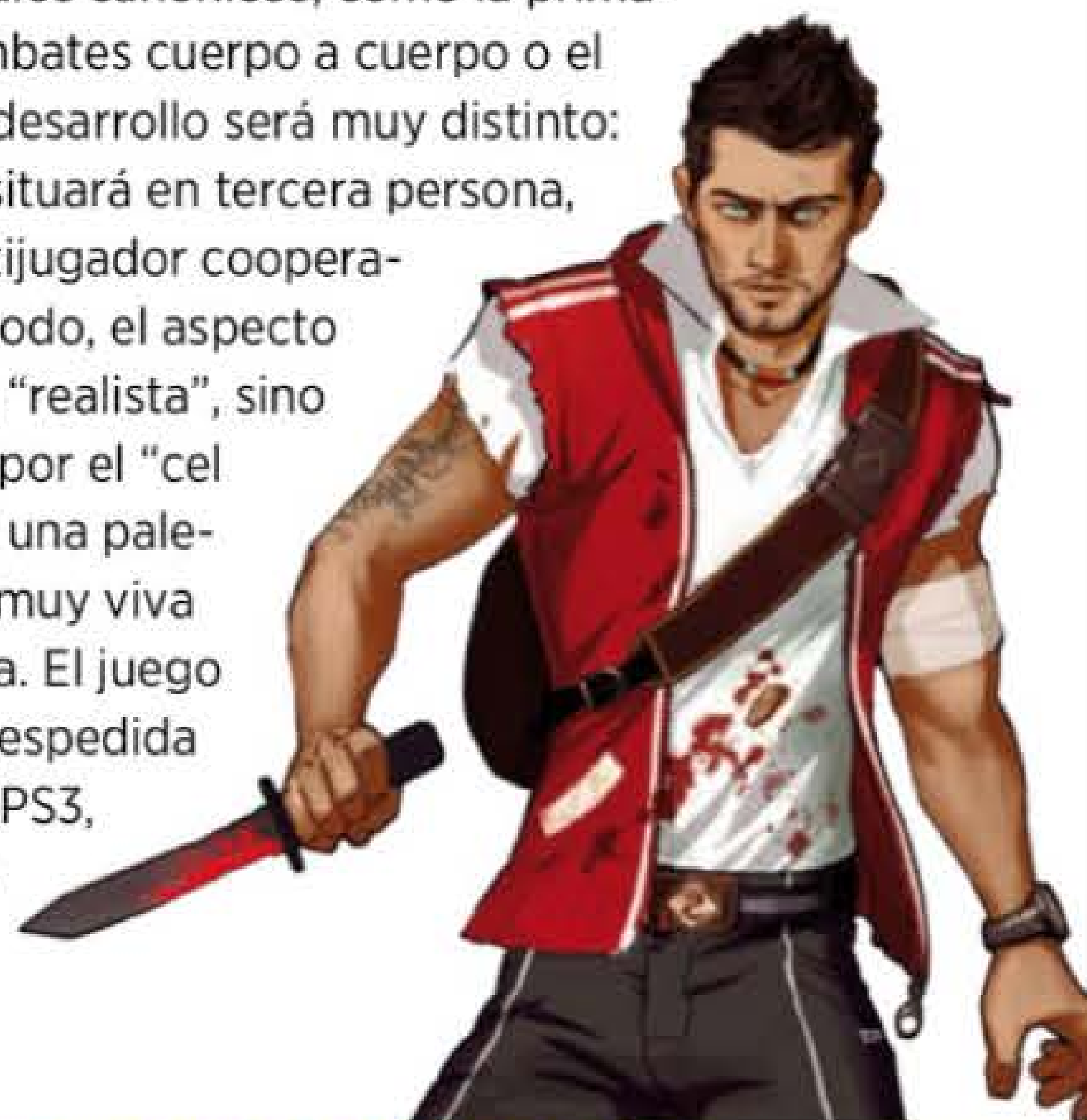
PS3 | DEEP SILVER | ACCIÓN | 21 DE NOVIEMBRE

Escape Dead Island

UN DOCUMENTAL SOBRE ZOMBIS

Los zombis se han convertido en un filón en los últimos años, y una de las sagas que mejor han sabido chuparles la sangre ha sido *Dead Island*. A la espera de la segunda entrega numerada, que llegará en algún momento de 2015, Deep Silver va a lanzar en PS3 un "spin off" del que no se ha ocupado Techland, sino Fatshark Sweden. El protagonista será Cliff Calo, el hijo de un magnate de la comunicación que viajará con sus amigos hasta la isla Narapela, en el archipiélago de Banoi, para investigar el origen del ya archiconocido brote zombi y grabar un documental.

El juego mantendrá algunas de las señas de identidad de los títulos canónicos, como la primacía de los combates cuerpo a cuerpo o el gore, pero el desarrollo será muy distinto: la cámara se situará en tercera persona, no habrá multijugador cooperativo y, sobre todo, el aspecto visual no será "realista", sino que apostará por el "cel shading", con una paleta de colores muy viva y desenfadada. El juego supondrá la despedida de la saga de PS3, pues *Dead Island 2* saldrá ya en PS4.



» SE PARECE A... DEAD ISLAND RIPTIDE
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



■ Los combates con armas combinadas se mantendrán respecto a la saga principal, pero el apartado gráfico será totalmente nuevo.



■ Cliff Calo sufrirá algunas alucinaciones a lo largo de la aventura. El surrealismo y el contenido gore estarán a la orden del día.

La historia de Pro Evolution Soccer

Con *PES 2015* recién llegado a nuestras tiendas, es un buen momento para recordar las luces y sombras de un simulador mítico que nos dejó grandiosas tardes de fútbol en PSone y PS2.

Desde prácticamente sus inicios como compañía desarrolladora, en Konami tuvieron claro que los juegos deportivos iban a ser importantes para su negocio y ya en sus primeros años tuvieron un hueco en su catálogo. Títulos como *Track & Field, Super Basketball, Konami's Tennis* o *Blades of Steel* son coetáneos e incluso anteriores a algunas de las sagas míticas de la compañía. Pero de todas estas franquicias sólo dos han tenido un peso y una continuidad tal que han llegado hasta nuestros días: *Jikkyou Powerful Pro Yakyuu* (de béisbol) y *Winning Eleven*, lo que en Europa se llama *Pro Evolution Soccer*. Sin embargo, antes de llegar a ser el simulador de fútbol que todos conocemos tuvo unos inicios algo tortuosos...

El primer juego de fútbol de Konami se lanzó para MSX en 1985 y se llamó *Konami's Football* (original, ¿eh?), pero el germen de todo lo que vendría después hay que buscarlo en *Konami Hyper Soccer* (NES, 1992), un título valiente repleto de ideas interesantes. Y es que, pese a las limitaciones de la época, ya permitía movimientos "avanzados" como voleas o remates de cabeza. Tan sólo dos años después, la potencia de Super Nintendo y los seis botones de su mando iban a hacer posible la maravilla jugable que fue *Perfect Eleven*, lo que aquí conocimos como *International Superstar Soccer* o, para abreviar, *ISS*. Diseñado por Yasuo Okuda, ofrecía una profundidad de juego inaudita y un puntero apartado técnico, que ya permitiría "reconocer" a algunos jugadores. Tal fue su éxito que en los años venideros se desarrollarían nuevas entregas para otras consolas. Pero mientras en Konami Computer Entertaiment Osaka (KCEO) celebraban este éxito, en las oficinas de Tokio (KCET) se comenzaba a fraguar en 1996 una nueva saga que pronto iba a desmarcarse del tono arcade de los *ISS*. Su nombre en Japón fue *World Soccer Winning Eleven*, aunque esta primera entrega salió en Europa como *Goal Storm*.

Las dos entregas siguientes de *Winning Eleven* aquí se llamaron *ISS Pro* y ya buscaban convertirse en un simulador realista. Un paso definitivo que dieron en 1999 con *ISS Pro Evolution* (y su secuela). Diseñado por Shingo "Seabass" Takatsuka y con banda sonora de Akira Yamaoka (autor del apartado sonoro de los *Silent Hill*), por primera vez incluía clubes (sin licencia) y estrenaba la mítica Liga Master.

Hasta *ISS Pro Evolution 2,* Konami optó por incluir a estos simuladores bajo el "paraguas" de *ISS* en Europa por razo-

Lío de nombres

En Japón la cosa está clara: *Perfect Eleven* es la serie más arcade (los *ISS*) y *Winning Eleven* el simulador que aquí conocemos como *Pro Evolution Soccer* desde su salto a PS2... porque por razones de marketing los *Winning Eleven* de PSone aún llevaban la etiqueta *ISS* salvo el primero, que se llamó *Goal Storm*.

En PSone y PS2, la serie *PES* se impuso al todopoderoso *FIFA* y sus licencias a base de buen fútbol. Pero nunca acabó de sentirse cómoda en el terreno de juego de PS3...

Asiduos al once de *Winning Eleven*

Con "Seabass" al frente de la serie en casi todas sus entregas (fue relevado por Kei Masuda a partir de *PES 2013*), vamos a ampliar el arco de personalidades que hicieron grande a esta serie con sus "jugadores imagen" más representativos y recordando a los comentaristas en castellano.



SHINGO "SEABASS" TAKATSUKA. Es el responsable de la serie hasta *PES 2012*. Luego diseñó la app para Facebook PES Asociation Football.



ZICO. El mítico ex jugador brasileño es muy querido por los japoneses (entre otras cosas por entrenar a la selección nipona), y por ello fue la imagen de *PES* en Japón varios años.



PIERLUIGI COLLINA. Este carismático árbitro fue la imagen de *PES* en 2003 y 2004. Según la IFFHS es el mejor árbitro de la historia. Ahora trabaja para la UEFA.



GUILLEM BALAGUÉ. Sustituyó a Guillermo Reinlein y Xavier Fernández como comentarista junto a Roberto Martínez. Su trabajo en *PES 2* y *PES 3* es muy recordado...





Las mejores entregas de *Pro Evolution Soccer* las vimos en PS2, aunque sus mimbres jugables ya estaban en los ambiciosos *ISS Pro* e *ISS Pro Evolution* de la primera PlayStation. ¡Menudos juegazos!



nes de marketing (era una franquicia conocida aquí). Pero aprovechando el estreno de la serie en PS2, pasó a llamarse *Pro Evolution Soccer* para distinguirse de los *International Superstar Soccer* desarrollados por KCEO. Durante algunos años, Konami trató de mantener en activo las dos series, *PES* para los que buscaban realismo e *ISS* para los que querían un arcade más asequible y espectacular. Pero sólo aguantaron tres años así y la rama más arcade acabó en 2003 con *ISS 3* y KCEO terminó siendo desmantelado.

Volviendo al primer *Pro Evolution Soccer* (*Winning Eleven 5*), en 2001, y coincidiendo con el estreno de la serie en PS2, estaba a punto de comenzar su etapa dorada, cuando bajo la batuta de Shingo "Seabass" Takatsuka, logró imponerse al todopoderoso *FIFA* y su montaña de licencias a base de buen fútbol. Con cada entrega, "Seabass" y su equipo iban puliendo más y más su sistema de juego, algo exigente de primeras pero que, con un poco de práctica, permitía hacer cualquier cosa con el balón. E iban ampliando también el número de clubes y las licencias, muy limitado en este sentido en las primeras entregas (en *PES 2* el Real Madrid se llamaba "Navarra" y el Valencia era "Andalucía"). *PES 3* ya incluía la licencia de la FIFPro, lo que permitía tener los nombre reales de la mayoría de los jugadores (adiós a los Ravoldi, Roberto Larcos y demás graciosos nombres falsos), pero no de los equipos, que siguen con nombres ficticios... aunque cada vez se van acercando más (el Real Madrid ahora es "Chamartín" y el Valencia se llama "Naranja").

***PES 4* pasará a la historia por incluir por primera vez la licencia de la Liga española** (además de la italiana y la holandesa). Y Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano sustituyen al mítico Guillem Balagué en los comentarios (que tampoco es que lo hagan mucho mejor). Tuvimos que esperar hasta *PES 5* para disputar partidos online (no funcionaban muy bien en PS2) y para ver el estreno de la serie en PSP.

Tan bien marchaban las cosas en Konami que en 2006 lanzaron *PES Management*, un título centrado exclusivamente en la figura del entrenador/manager de uno de los 108 equipos disponibles de las 6 principales ligas europeas (con las licencias y no licencias del anterior). Y hablando de licencias, con *PES 6* llegó la de la selección española, aparte de algunas otras. *PES 6* supuso el cénit de la saga, que a partir de la siguiente entrega entraría en franca decadencia, igual que el jugador que fue la imagen de *PES 6*: el brasileño del Inter Adriano Leite.

Y es que en Konami nunca llegaron a pillarle el punto a PS3. Ya sea porque no tenían recursos suficientes para desarrollar un motor "de nueva generación" (como sí hicieron en EA.) o por una supuesta "fuga de talentos" (al parecer algunos miembros del PES Team hicieron la maleta rumbo a Vancouver para fichar por el eterno rival), lo cierto es que a partir de *FIFA 08* en EA Sports lograron revertir la situación, y en las siguientes entregas ganaron a *PES* por goleada. Y es que en Konami nunca se sintieron cómodos en el terreno de juego de PS3. Pese a incorporar atractivas licencias como la Champions League o la Copa Libertadores, a la hora de jugar se mostraban desfasados, introduciendo novedades de nombres pomposos pero poco efectivas y siempre a rebufo de lo que hacían en EA Sports. A partir de *PES 2013*, Kei Masuda sucedió a "Seabass" al frente de la serie. Afortunadamente, parece que *PES 2015* puede sentar las bases para una remontada en el futuro, gracias sobre todo al Fox Engine, el motor de Kojima Productions. Ojalá vuelvan por sus fueros.



Winning Eleven en los recreativos

Hasta ocho arcades distintos de *Winning Eleven* han podido jugar los japoneses en sus salones recreativos, el primero en 2002 (*World Soccer Winning Eleven: Arcade Game Style*) y el último en diciembre de 2013 (*Winning Eleven 2014 Arcade Championship*). Ninguno llegó aquí.

LEO MESSI. El astro argentino fue tres veces imagen de *PES* antes de fichar por los *FIFA*. Thierry Henry también es otra estrella que ha sido imagen de los dos juegos.

JUAN CARLOS RIVERO. Junto a Iñaki Cano protagonizan muy a su pesar uno de los aspectos más flojos en la edad dorada de los *Pro Evolution*: los comentarios.

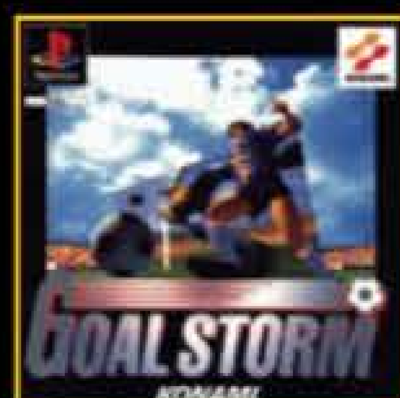
CRISTIANO RONALDO. Sale en la portada de *PES 2008*, *PES 2012* y *PES 2013*. En estos dos últimos aparece junto a Neymar, pero no sólo para América (en Europa no).

CARLOS MARTÍNEZ Y "MALDINI". Los comentaristas en los *PES* de PS3 no cuajaron mejor... y la cosa no ha mejorado en *PES 2015*, donde repite esta pareja y... sus comentarios.

KEI MASUDA. Miembro destacado del PES Team, fue el relevo de "Seabass" como responsable de la serie a partir de *PES 2013*. La responsabilidad de devolver el prestigio a la serie es suya

PES en PlayStation

El fútbol de *Winning Eleven* lleva 18 temporadas en activo. Aquí repasamos la trayectoria de este veterano de los terrenos de juego consoleros que aún no tiene ganas de "colgar las botas".



ENERO DE 1996
GOAL STORM
El primer *Winning Eleven* se llamó *Goal Storm* en Europa y presentaba todavía un tono bastante arcade heredado de los *ISS* previos.

FEBRERO DE 1997
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE
El éxito de las versiones de Super Nintendo y Mega Drive animó al estudio de Osaka a lanzarlo también en PSone, aunque de forma tardía.

1 DE JUNIO DE 1997
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
Cambio de nombre (en Europa) y cambio de rumbo. El segundo *Winning Eleven* ya busca la simulación y desmarcarse de los anteriores.



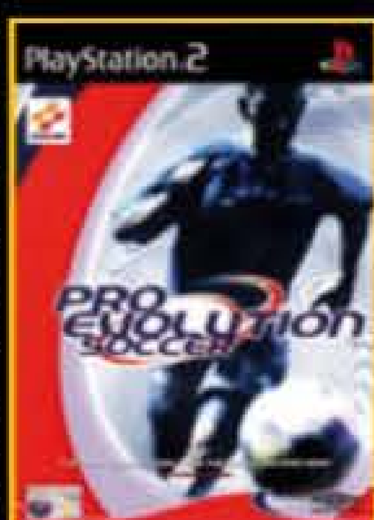
1 DE MAYO DE 1998
INTERNATION SUPERSTAR SOCCER PRO 98
Mejora con nuevos modos y opciones estratégicas. Aunque carece de licencias, por primera vez emplea jugadores reales en la carátula, como Fabrizio Ravanelli.

MAYO 1999
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION
Jugabilidad y motor gráfico renovados para un simulador sensacional que por primera vez incluye clubes y la Liga Master. El mito de *Pro Evolution Soccer* arranca realmente aquí.



AGOSTO 2000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Mientras, el estudio de Osaka sigue desarrollando *ISS*, estableciéndose ya como la "rama" arcade que coexistirá con *PES* durante unos años.

23 MARZO 2001
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION 2
Partiendo de *ISS Pro Evolution,* introduce novedades en el sistema de juego, amplía la Liga Master con dos divisiones e añade 8 clubes más (un total de 24). Y Beckham ya no es Bekham.



23 NOVIEMBRE 2001
PRO EVOLUTION SOCCER
En su estreno en PS2, Konami prescinde de la "etiqueta ISS" para que nadie se haga líos: ha nacido un simulador de fútbol legendario.



17 DE MAYO 2002
INTERNACIONAL SUPERSTAR SOCCER 2
Mientras, KCEO sigue desarrollando la rama "arcade", técnicamente bastante espectacular aunque sólo incluye selecciones nacionales.

25 OCTUBRE 2002
PRO EVOLUTION SOCCER 2
Su intro con el tema "We will rock you" de Queen es mítica. Tanto como los nombres de los clubes (el Real Madrid es "Navarra").

28 DE MARZO 2003
INTERNACIONAL SUPERSTAR SOCCER 3
La rama arcade muere definitivamente con esta entrega, que incluía disparates jugables como un "zoom" que nos acercaba cada regate.



7 DE AGOSTO 2003
PRO EVOLUTION SOCCER 3
Collina trae uno de los mejores *PES*: físicas mejoradas y licencia "FIFPro" que asegura nombre real para muchos jugadores.

15 DE OCTUBRE 2004
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Por primera vez incluye la licencia de algunas ligas (española, italiana y holandesa). El Real Madrid ya no es "Chamartín" y el Valencia ya no es "Naranja".

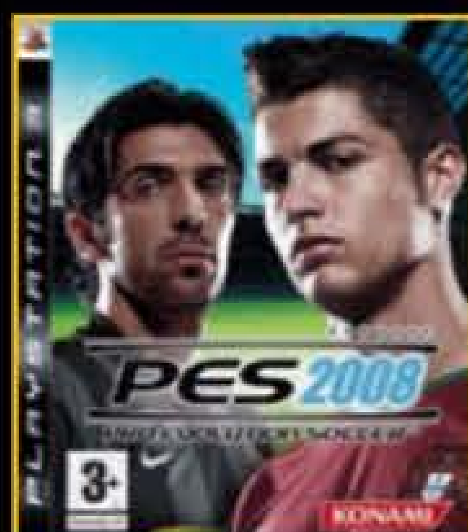


3 DE OCTUBRE 2005
PRO EVOLUTION SOCCER 5
La etapa dorada de *PES* continúa con una entrega que estrena modo Online y versión para PSP. Incluye mejoras en la IA y aumenta las licencias.

23 DE MARZO DE 2006
PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT
Tan bien le iban la cosas a *PES* que en Konami se atrevieron a lanzar un título centrado sólo en la figura del entrenador/manager. No pasa de ser una curiosidad. No hubo más.



26 DE OCTUBRE DE 2006
PRO EVOLUTION SOCCER 6
PES llega a su cénit con esta entrega, con un gran sistema de juego, IA mejorada y algunas selecciones nacionales licenciadas, como la selección española.



25 OCTUBRE 2007
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
El estreno de la serie en PS3 fue bastante decepcionante. Tal vez por eso estaban tan serios Buffon y Cristiano Ronaldo en la carátula.

17 OCTUBRE 2008
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Lo mejor que trajo *PES 2009* fue la licencia de la Champions League. Su sistema de juego seguía anquilosado, anclado en el pasado.



22 OCTUBRE 2009
PRO EVOLUTION SOCCER 2010
La Europa League se une a la Champions como licencia de relumbrón en un juego que presenta cierta mejoría, aunque con demasiado retraso.

30 SEPTIEMBRE 2010
PRO EVOLUTION SOCCER 2011
Sigue a rebufo de los *FIFA*, que les saca un par de años de ventaja en todo. Añade otra licencia de peso, la Copa Libertadores, clave para captar al jugón latino.



29 SEPTIEMBRE 2011
PRO EVOLUTION SOCCER 2012
Mejora con novedades como el famoso "off the ball" o el "Teammate Control", aunque la IA y la respuesta de los porteros es muy mejorable.

20 SEPTIEMBRE 2012
PRO EVOLUTION SOCCER 2013
Incorpora el "player ID", un sistema que trata de reproducir la forma de jugar de cada jugador. Funciona a medias...

20 SEPTIEMBRE 2013
PRO EVOLUTION SOCCER 2014
Estrena la licencia de la AFC asiática y el motor Fox Engine. Según sus responsables, se lanzó "a medio hacer"...



13 NOVIEMBRE 2014
PRO EVOLUTION SOCCER 2015
Debuta en PS4 con una entrega que invita a la esperanza: sensaciones que recuerdan a los mejores *PES* y un Fox Engine espectacular.



Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
KCET
Editor:
KONAMI













ASÍ FUERON LOS COMIENZOS DE UN **SIMULADOR DE FÚTBOL** LEGENDARIO

ISS Pro Evolution

Todos conocemos las virtudes de los *Pro Evolution Soccer*, pero muchas de ellas ya estaban en este grandioso juego de fútbol.

Seguramente *ISS Pro Evolution* pueda ser considerado el primer simulador de fútbol de la historia de las consolas. Aunque los tres anteriores *Winning Eleven* ya tenían ciertas pretensiones realistas, este juego sentó las bases del sensacional sistema de juego "marca de la casa" que permitía todo tipo de jugadas y acciones. No en vano es obra de Shingo "Seabass" Takatsuka, responsable de las gloriosas entregas de *PES* en PS2, asistido esta vez por el genial Akira Yamaoka en la BSO y con los comentarios en castellano de Guillermo Reinlein y Xavier Fernández (nada que ver con la narración original en japonés del periodista deportivo Jon Kabira).

Y hablando de la versión japonesa (o sea, de *Winning Eleven 4*), ofrecía un curioso modo Olímpico inédito en nuestra versión que permitía a los jugones nipones participar en campeonato de fútbol en los Juegos Olímpicos, con selecciones sub-23. Pero no nos importó este "recorte" ya que *ISS Pro Evolution* incluía por fin clubes aparte de selecciones (aunque de los 16 sólo había dos españoles: Madrid y Barcelona), por supuesto sin licencia. Y para disfrutarlos, en esta entrega también se estrenaba la Liga Master, una modalidad mítica en la serie a la que hemos dedicado muchas horas durante todos estos años. Elijamos el club que elijamos, empezábamos con jugadores ficticios de escasa calidad (los "famosos" Castello, Miranda... sus nombres varían con las distintas ediciones) y a medida que ganábamos conseguíamos puntos para fichar a mejores jugadores. Además, teníamos distintos torneos incluyendo un "Mundial" en el que participaban las 32 selecciones del juego o un modo Entrenamiento.
Si superas su apartado gráfico (aunque en su época fue puntero, con animaciones que nos dejaron ojipláticos) nos atreveríamos a decir que *ISS Pro Evolution* aún se deja jugar. Y no hay muchos juegos de 1999 que puedan decir lo mismo...



SENTANDO LAS **BASES** DE UN MITO DEL FÚTBOL

ISS Pro Evolution presentaba un sistema de juego repleto de posibilidades que aseguraba un grado un realismo inédito en los partidos. Sumadle un gran apartado gráfico y buenos modos de juego y... ¡victoria segura!



1 **REALISMO INÉDITO** Su sistema de juego permitía unos partidos muy realistas para la época (1999). No se había visto nada igual.



2 **CLUBES Y LIGA MASTER.** Por primera incorporaba clubes (16) y la famosa Liga Master. Las licencias llegarían en las entregas venideras.



3 **GRÁFICOS PUNTEROS.** Las animaciones de los jugadores, muchas "heredadas" de los *ISS*, nos dejaron con la boca abierta en su momento.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Sara Fargas Maquetación.

Colaboradores: Mercedes López, Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, Bruno Sol, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 2/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Asociación de Revistas de Información

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE DICIEMBRE

» REPORTAJE

Los bombazos de 2015

Se nos presenta un principio de 2015 calentito, calentito. Para que estés al tanto y no te pierdas ninguno de los Bombazos de 2015, haremos un repaso a todo lo bueno que nos espera después de tomarnos la uvas, desde *The Order 1886* a *Project CARS, pasando por Batman Arkham Knight, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, The Witcher 3, BloodBorne, Evolve...*

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



» REPORTAJE

ELIGE TU REGALO IDEAL

Si todavía no sabes qué pedirle a los Reyes Magos, espéranos, que te ayudaremos a confeccionar la carta perfecta.

» REPORTAJE

LOS MEJORES GARITOS PARA IR DE FIESTA

¿No sabes dónde pasar la Nochevieja? Te proponemos baretos, discotecas de moda, antros de perdición, tabernas medievales... Y además te recomendaremos la especialidad de la casa. Por supuesto, en tu consola, malpensado.

» REPORTAJE

VIDEOJUEGOS MADE IN SPAIN



Aunque no lo parezca, en este país se desarrollan videojuegos. Muchos y muy buenos. El mes que viene haremos un repaso de los proyectos más prometedores.

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3

Play mania

THE EVIL WITHIN

Las misiones paso a paso • Todos los coleccionables • Armas...

CONTROLES

CONTROLES:
Cruceta: acceso rápido a equipamiento
Stick izquierdo: mover al personaje.
Stick derecho: mover la cámara
L1: correr
L2: apuntar con el arma
L3: usar la lámpara de mano
R1: agacharte
R2: disparar y golpear cuerpo a cuerpo sin arma
R3: menú de armas y objetos
■: Recargar el arma
▲: golpear con el puño o el arma equipada
●: guardar el arma
✖: interactuar con objetos.
Start: menú de pausa.



INFORMACIÓN BÁSICA

EL ANSIADO PLATINO

Si estás interesado en conseguir el Platino, debes saber que **tendrás que completar el juego un total de cuatro veces**.

En la primera partida (en cualquiera de las dos dificultades disponibles)debes conseguir todos los trofeos que puedas y sobretodo, **todos los coleccionables**, salvo uno que solo se puede conseguir en la **Nueva partida+**.

La segunda partida debería ser en el modo Nueva partida+ y sólo podrás jugar en la dificultad que hayas completado antes. En esta partida debes conseguir el **último coleccionable** y, lo más importante, **completar la partida de principio a fin en menos de cinco horas** y sin mejorar ninguna habilidad.

La tercera partida será en modo Pesadilla. El juego es exactamente igual, pero hay menos munición y en algunos tramos del juego aparecen más enemigos y mucho más fuertes.

La cuarta partida será en el modo Akumu. La principal característica de este modo es que sólo tienes un toque de vida, cualquier enemigo que te golpee o trampa que pises te hará morir pero comenzarás desde el último punto de control. Los enemigos son los mismos que en Pesadilla pero mucho más agresivos.

HABILIDADES RECOMENDADAS

A lo largo de la guía te iremos indicando cuáles son las habilidades que debes subir en cada momento. El hecho de no subir una habilidad de algún arma cuando lo indicamos te hará gastar más munición de lo normal y eso puede ser muy peligroso: haznos caso.

MANTENTE AGACHADO

La mayor parte del juego tendrás que recorrerla agachado para evitar que te detecten. El juego te da la oportunidad de elegir si quieres hacer que para agacharte tengas que tener pulsado el botón correspondiente o que se active o desactive según lo pulsas. Con la cantidad de horas que vas a estar agachado quizás te interesa elegir la segunda opción...

MATA Y REMATA

En muchas ocasiones los enemigos caerán al suelo tras algunos disparos, pero no morirán. Si aun tienen la cabeza es seguro que están vivos y si soltaron algún objeto estarán muerto. Para asegurarte, fíjate en si se mueve ligeramente en el suelo y si es así prepara una cerilla para acabar con él.

LA GUÍA PASO A PASO

MISIÓN 1: LLAMADA DE EMERGENCIA

Tras entrar en el hospital sigue a tu compañero hasta el cuarto del fondo, a la izquierda del mostrador, y examina al doctor. Tras la conversación examina los monitores para ver una inquietante escena... Cuando recuperes el conocimiento y puedas moverte, balancéate para alcanzar el **cuchillo** que ves clavado en el abdomen que cuelga junto a ti para poder cortar la cuerda que te mantiene en vilo. Ya en el suelo ve hacia el deforme carnicero y cuando se aleje de la mesa, acércate y coge la **llave** que cuelga de una cuerda. Con ella, ve hacia atrás y a la derecha para abrir la puerta que ves junto a un contenedor lleno de cadáveres. Después, sigue el camino y cruza las siguientes zonas sin parar ni un segundo hasta caer en una zona llena de sangre y sal de ella.

Por mucho que esperes la cojera no se te va a quitar... Sigue avanzando hasta un túnel en el que verás a un paciente en una silla de ruedas y junto a él encontrarás el **Documento 1** ❶.

Sigue por el túnel y sal por la puerta del fondo a la derecha. Sube la escalerilla y entra por la verja. Mira en el escritorio para encontrar el **Documento 2.** ❷

Avanza por la puerta de esta misma zona y sigue el camino hasta a unas pequeñas habitaciones. Debes darte prisa y esconderte en la taquilla de la segunda, porque el **carnicero** te empezará a perseguir. Cuando se vaya y veas la opción de salir de la taquilla, hazlo y sigue hasta el siguiente pasillo.

Debes cruzar la zona sin que el enemigo te vea. Ocúltate rápido en las cajas de la izquierda y coge la **botella** del suelo. Cuando veas una buena oportunidad lanza la botella al pasillo exterior para que el enemigo vaya hacia allí y corre hasta la siguiente sala. Ocúltate tras el mostrador y coge la **botella** del suelo. Espera a que venga el enemigo y deja que destruya las cajas para que puedas avanzar. Cuando haya terminado, lanza la botella a la sala anterior y de nuevo corre hasta cruzar el siguiente pasillo y sal por la puerta.

Al llegar al siguiente pasillo serás perseguido por el **enemigo de la motosierra** y debes correr todo lo que puedas para llegar al ascensor antes de que te alcance... Tras la siguiente escena te encontrarás en uno de los pasillos del hospital mental, avanza y sal por la misma puerta por la que entraste para completar la primera misión del juego.

MISIÓN 2

Al empezar verás sobre el escritorio el **Periódico 1** ❸ junto a un frasco de **gel verde**. Cógelos y ve hacia la puerta. Examina ambos lados del pasillo para que venga una enfermera y abra tu habitación. Síguela hasta la recepción y regístrate en el libro. Cuando juegues en **Nueva Partida+** en el tablón de anuncios verás el **Cartel de persona desaparecida 15** ❹. Recuérdalo.

De nuevo sigue a la enfermera hasta llegar a una sala en la que verás una silla. Rodéala para encontrar en el suelo el **Fragmento de mapa 1** ❺. Cuando te sientes en la silla **gasta los 100 puntos de gel verde** y espera a que termine la escena. »













»**Al despertarte te encontrarás en un oscuro bosque.** Cerca verás una **Jeringuilla** en una pequeña estantería. Avanza hasta la zona central y rompe la caja. Sigue hasta encontrar una **lámpara de mano**. Tras la escena, camina hacia la tienda de campaña y prepárate para un enfrentamiento. **De ti depende matar al enemigo o salir huyendo** por la cueva por la que debes avanzar, aunque dentro de la tienda de campaña hay varias cajas de madera.

Una vez en la cueva sube por la madera que verás a la izquierda y coge el **gel verde** del suelo. Un poco más adelante tendrás una conversación con un paciente del hospital y cuando salga huyendo desmonta la trampa para conseguir una **pieza de trampa**.

Cuando salgas de la cueva avanza y tras la escena con los cuervos, no uses la cerilla con el cadáver del suelo: está muerto. Sube al carro, coge el **gel verde** y rompe la caja de madera.

Sigue el camino principal y entra en la pequeña cabaña de la izquierda. Coge el **gel verde** y el **Documento personal 1** ❻. Al hacerlo se romperá el espejo de la pared y podrás examinarlo y así volver a la zona del hospital.

Ve de nuevo a la recepción y coge el **Periódico 2** en el estante de los periódicos y el **Cartel de persona desaparecida 1** en el tablón de anuncios ❼. Antes de salir, puedes ir a mejorar alguna habilidad en la silla.

De nuevo en el bosque, sigue hasta encontrar al paciente de antes y acaba de forma furtiva con el enemigo que golpea la casa. Entra y sal por la ventana. Antes de cruzar la verja, rompe la estatua junto al muro de piedras para ver la **Llave 1** ❽.

Tras cruzar la verja verás una escena con varios enemigos. Mantente agachado junto a los fardos de heno y cuando se separen acaba con ellos de forma furtiva. No hay más enemigos, así que después inspecciona bien la casa para encontrar **objetos y gel** pero ten cuidado de desactivar la **trampa explosiva** en el lateral de la casa. Antes de avanzar coge el **Documento 3** junto a la hoguera ❾.

Sigue el camino hasta llegar a la siguiente zona de casas donde hay un punto de control. Acaba primero con el enemigo que patrulla el lado izquierdo del campo y con su antorcha acaba con el enemigo que está quieto junto a una hoguera en el cruce. Entra en la caseta para buscar objetos cuando estés seguro de que no te verá el enemigo que está en la casa de más adelante.

Vuelve al cruce y ve hacia el lado derecho, camina despacio hasta llegar a una casa en la que verás a un enemigo cerca de una hoguera y otro dentro o fuera de la casa patrullando. Cuando estés seguro de que el enemigo de la hoguera esta solo acaba de forma furtiva con él y coge su antorcha, espera a que













ver de nuevo al que patrulla y úsala para acabar con él. Debes tener cuidado de que no llegue a gritar al verte o aparecerán tres enemigos más y te tendrás que huir donde acabaste con los primeros enemigos.

Cuando la zona esté tranquila entra en la casa y mira en el sofá para encontrar el **Fragmento de mapa 2** ⑩, ve al pasillo y desactiva la **trampa explosiva** y localiza la puerta que tiene unas maderas y que te impiden el paso. El cadáver de esa habitación no está muerto por lo tanto prepárate para acabar con el cuando entres. Finalmente abre la caja y coge la **Llave 2** ⑪. Antes de irte rompe todo lo que ves y examina el otro cuarto.

Vuelve a la zona principal y ve por el lado izquierdo para entrar por detrás de la casa. Ve hacia la puerta principal justo donde patrulla un enemigo. Espera el momento oportuno para acabar con él y coge su antorcha.

Sal de nuevo por la parte de atrás de la casa y al poco de avanzar verás un **cepo** que debes desmontar y otro más en el camino que ves entre las dos casas. Sigue el camino despacio y cuando llegues a la última casa mira desde la esquina para encontrar un enemigo patrullando. Acaba con él el usando la antorcha. Ten cuidado, porque dentro de esa casa también aparece un enemigo y seguramente tengas que salir corriendo por donde viniste para despistarle. Tanto si te ve como si no debes ir hasta el final del camino para desactivar una **trampa explosiva**.

Ahora vuelve a la entrada principal. Ten cuidado porque junto a un carromato verás **tres cepos** y dos enemigos patrullando. Es difícil desmontar los cepos sin que te vean los enemigos pero tu objetivo es dejar que te vean para que te persigan un poco y huir. Cuando se cansen, ve a por ellos y elimínalos de forma furtiva.

Vuelve a la entrada principal y más adelante verás a otro solitario enemigo, repite la misma operación: haz que te persiga y acaba con él.

Si el enemigo de dentro de la última casa sigue vivo será tu siguiente objetivo. Justo en la entrada de su casa hay una **trampa explosiva.** Si consigues que te vea desde esa dirección él mismo se inmolará al tocarla y te ahorrará el trabajo.

Los últimos enemigos los verás justo antes de llegar a la puerta de madera del final. Dos de ellos fingen están muertos en mitad del camino y otros dos están entre las plantas a cada lado del camino. Acércate despacio a los que están en el camino, usa una cerilla para matarlos y huye rápidamente mientras los otros se levantan. De nuevo usa la táctica de huir y acabar con ellos y finalmente no quedarán más enemigos en la zona, lo que te dejará ago de libertad.

Antes de usar la manivela para abrir la puerta de madera inspecciona la zona. En la primera casa encontrarás un pequeño armario con **gel verde** dentro pero debes tener cuidado de desactivar la **trampa explosiva** que cruza la habitación. En la segunda casa encontrarás **gel verde** junto a un fuego.

Cuando pases por la puerta de madera llegarás a otra zona del bosque. Ve hacia la izquierda y entra en la cabaña de madera para encontrar objetos y el **Fragmento de mapa 3** ⑫. Sal de la cabaña y rodea la zona por la izquierda para no ser visto y cruza el puente, al llegar al final podrás disfrutar de una escena y la misión terminará. »







» MISIÓN 3

Rompe todas las cajas que veas en el embarcadero y coge el **gel verde** de unas rocas. Avanza hasta subir una escalera de piedras. Coge la **cerilla** del suelo y úsala para quemar los cadáveres que te cortan el paso. Sigue hasta una zona más amplia. Avanza hacia delante hasta activar una trampa y entra en la casa de la derecha. Primero ve al baño que ves a la izquierda para encontrar el **Fragmento de mapa 4** y el **Documento personal 2** (13).

Usa el espejo para ir al hospital y de nuevo coge el **Periódico 3** y el **Cartel de persona desaparecida 2** (14). Sigue a la enfermera hasta la sala de las cajas y usa si quieres las dos primeras llaves para abrir alguna caja, pero **antes guarda la partida** por si su contenido no te interesa y prefieres gel verde, por ejemplo.

Vuelve a la casa y pasa al comedor. Desactiva las dos **bombas** de las paredes y abre el armario del fondo para encontrar **gel verde**. Sube a la primera planta y sigue hasta encontrarte con el doctor. Habla con él en la terraza para que distraiga a los enemigos. Cuando te lo pida, mueve la palanca para desactivar la trampa de antes. Antes de irte rompe la caja de madera para conseguir **gel verde**.

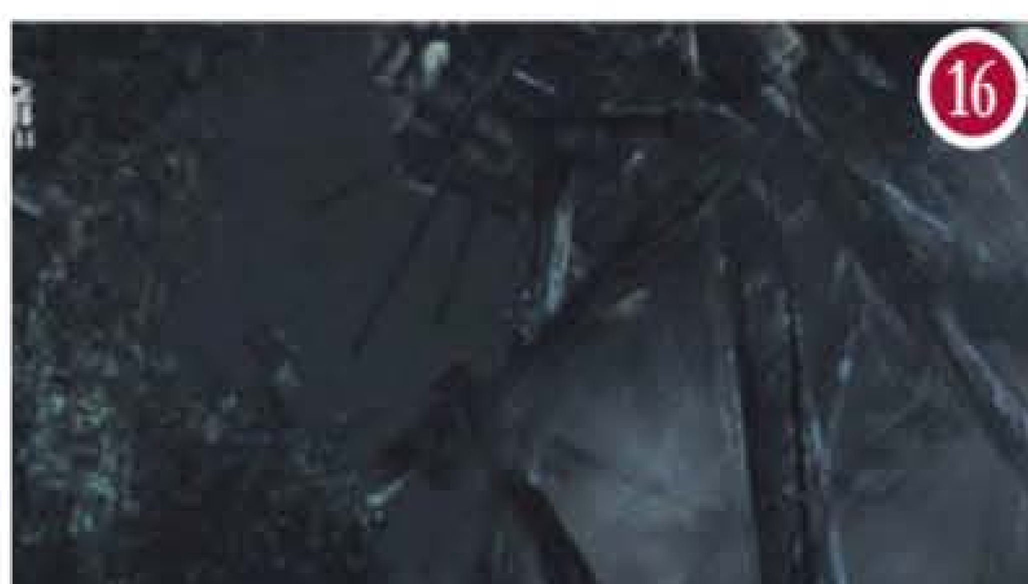
Al intentar volver por donde viniste verás que suben dos enemigos. Vuelve a la terraza y espera a que dejen de buscarte. Luego elimínalos en silencio. Desde ahora **no dudes en guardar la partida** todas las veces que creas necesario dado que la zona está plagada de enemigos.

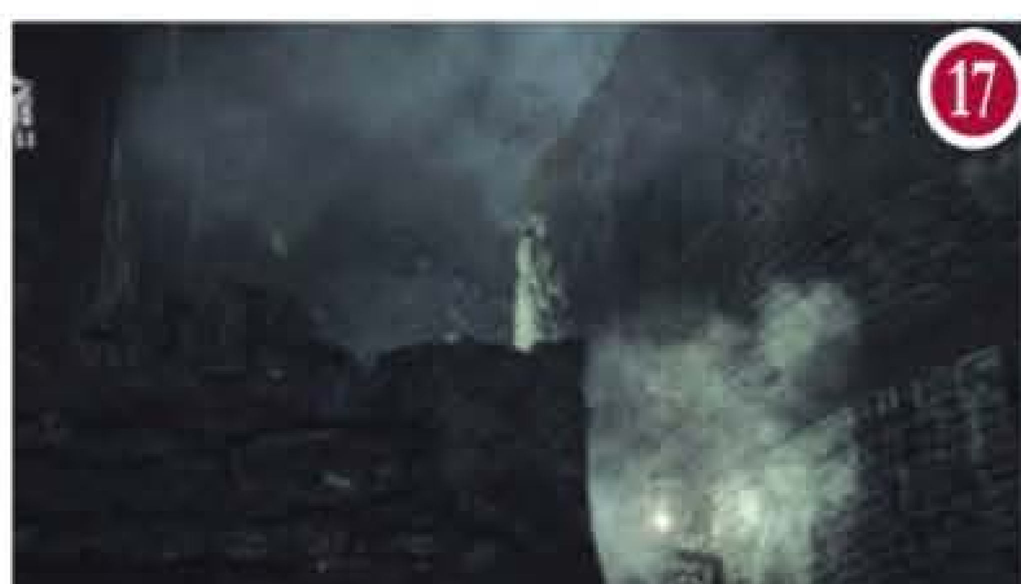
Empieza por ir hacia la derecha según sales de la casa, desactiva el **cepo** y entra en el cobertizo. Acaba con el enemigo y coge los objetos que veas. Sube a la torre de vigilancia para conseguir más objetos y baja.

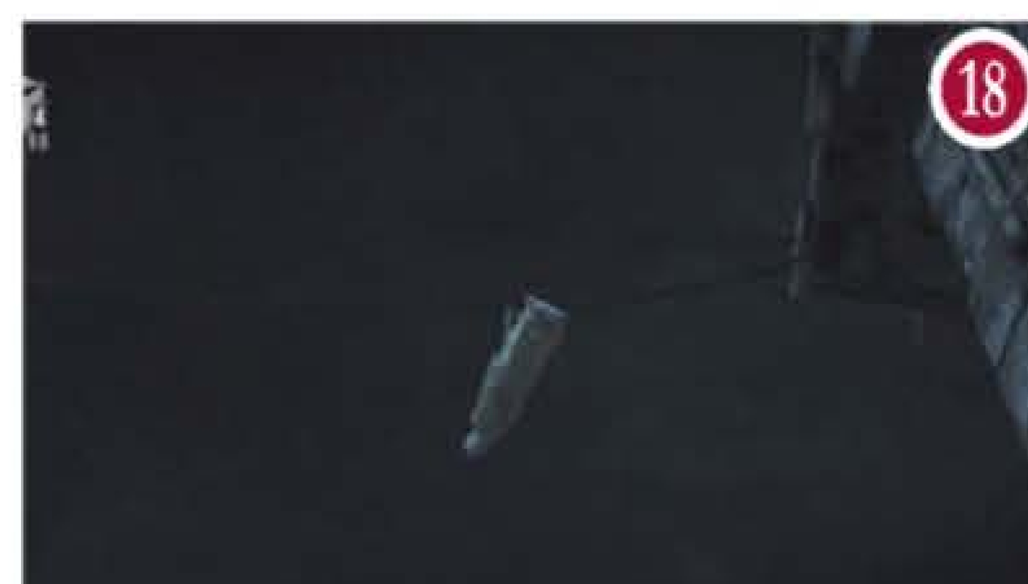
Sube las escaleras del establo y entra por la puerta. Verás una **caja de cerillas** y dentro del pequeño armario del fondo **munición para la pistola**, avanza para desactivar una bomba, rompe las cajas y desactiva un **cepo** antes de bajar por la escalera del otro lado de la planta.

Una vez abajo sal por la puerta trasera tras desactivar la bomba. Al salir al callejón ve a la izquierda, desactiva el cepo y la trampa del **cofre** para abrirlo. Sigue hacia la derecha agachado hasta ver a dos enemigos que fingen estar muertos. Usa una cerilla para quemar al primero y huye por donde viniste cuando empiece a levantarse el segundo. Cuando veas que deja de perseguirte acaba con él en silencio y vuelve al callejón.

Sigue el camino y en vez de subir por la escalera ve por debajo para desactivar una **trampa explosiva** y un **cepo** más adelante. Luego acaba furtivamente con el enemigo del fondo. Ahora sí, sube las escaleras y ve al tejado de la derecha para encontrar un **objeto**. Sigue hasta el fondo













del callejón, coge el gel verde y prepárate para la llegada de algunos enemigos. Pueden llegar rompiendo la puerta principal o por las escaleras de la derecha. Comprueba que la zona es segura antes de entrar en la casa.

Ten en cuenta que ahora han aparecido más enemigos en la entrada por la que llegaste. Si quieres ir a guardar la partida o huir por allí verás nuevos enemigos a los que debes derrotar para asegurar la zona.

Cuando esté todo tranquilo entra en la casa y sigue el pasillo de la planta inferior. En la caja que ves sobre una mesa hay una Escopeta. Desactiva la trampa del pasillo. Sube a la planta de arriba y ve al fondo de la izquierda para encontrar la Ballesta Agonía. Ve al otro extremo de la planta y sal por la puerta para llegar hasta el **enemigo con el rifle** y elimínalo. Desde aquí **tendrás a tiro a Ruvik** (el que va de blanco):un **virote explosivo** de la ballesta y listo. Al morir suelta gel verde pero también alertarás a los enemigos de la zona: si no te da tiempo de cogerlo, hazlo luego. Ahora elimina al resto de enemigos para buscar tranquilamente los coleccionables.

Empieza por la casa de más a la derecha (si no la revisaste podrían quedar enemigos). Buscar en todas las habitaciones y armarios y coge el Informe 1 encima de una cama 15. En una de las maderas horizontales de la torre de vigilancia verás la estatua que debes romper para conseguir la Llave 3 16. En la calle principal, mira en el muro de ladrillos que da al callejón para ver la estatua con la Llave 4 17. Y si miras hacia arriba verás un cable que conecta las dos casas, colgando de ese cable verás la estatua de la Llave 5 18.

En el establo, sube al piso de arriba y sube la escalerilla para llegar a una pequeña sala donde hay varios objetos y la estatua de la Llave 6 19. Y ya están todos los coleccionables. Guarda la partida, **mejora un nivel el daño y el impacto crítico** de la pistola y la escopeta. Luego examina la puerta de salida de la ciudad y luego la cadena: necesitas algo para cortarla.

Vuelve al establo y acércate a la pared de la que provienen unos fuertes ruidos: debes luchar contra un enemigo con motosierra. Debes valorar la cantidad de munición que tienes. Con dos virotes explosivos y disparos de escopeta si tienes suerte con los críticos será suficiente. Si sólo quieres usar la escopeta tendrás que realizar ocho disparos bien certeros. Cuando le derrotes coge el gel verde, la motosierra y abre el cofre que verás donde el enemigo estaba encerrado.

Usa la motosierra para cortar la cadena y antes de salir de la zona explora una vez más todo el mapa por si ha quedado algo por coger. Cuando estés seguro de tenerlo todo, sal de la zona.

MISIÓN 4

Al empezar ve a la izquierda hasta escuchar a un enemigo golpear la puerta del cobertizo. Antes de que salga escóndete tras el carro y espera el momento oportuno para eliminarle. En el cobertizo, desactiva la trampa del cofre y coge el Fragmento del mapa 5 del suelo 20.

Vuelve al inicio y ve hacia la derecha, al acercarte a la puerta tendrás una visión. cuando acabe registra el suelo para conseguir gel verde. Entra en la casa y registra la primera habitación antes de entrar por la grieta de la pared. Examina y rompe todo lo que veas, incluso el cuadro de la pared. Antes de irte coge el Documento 4 de la cama 21. »







»**Ve a la zona central del mapa,** coge el **hacha** clavada en la mesa y corre hacia la hoguera del fondo para acabar con un enemigo que intenta arrojar a una persona al fuego. Si la salvas y la sigues llegarás a un cobertizo con **gel verde** y varios **virotes** si es que tienes hueco.

Vuelve donde cogiste el hacha y coge el Documento personal 3 en la puerta del cobertizo 22. Entra en el cobertizo para recoger un par de objetos y usa el espejo para ir al hospital. De nuevo debes recoger el Periódico 4 y el Cartel de persona desaparecida 3 23. Ve a tu habitación del pasillo y mira en el suelo para encontrar el Fragmento de mapa 6 24. Sigue hasta el fondo del pasillo y sigue de vuelta a la enfermera. Según avances verás cómo se abre una habitación. Entra y cambiará... Encima del lavabo encontrarás el Fragmento de mapa 7 25. Ve hasta el fondo de la habitación para encontrarte con Leslie y así podrás salir del hospital.

El siguiente paso será ir a la casa de la izquierda, por lo tanto sube por las escaleras despacio y abre la puerta para entrar. En el sofá de la izquierda hay **cerillas** por si tienes hueco. Entra por la primera puerta y sal por la parte de atrás de la habitación para eliminar a un enemigo y de paso coger su **hacha**. Registra tranquilamente toda la casa en busca de objetos y gel (no quedan más enemigos) y cuando termines entra en la consulta del médico de la planta de abajo.

Te encontrarás con el doctor con el que debes acabar. Obviamente empieza por clavarle el hacha y dependiendo de la munición que no hayas podido recoger en la zona (los virotes de la caseta anterior o la munición por la casa) céntrate en usar esa munición para matarlo. Conseguirás el **Trofeo Hospicio dulce hospicio**. Registra el escritorio de la consulta y luego ábrele el pecho al cadáver de la mesa de operaciones para conseguir la Llave 7 26.

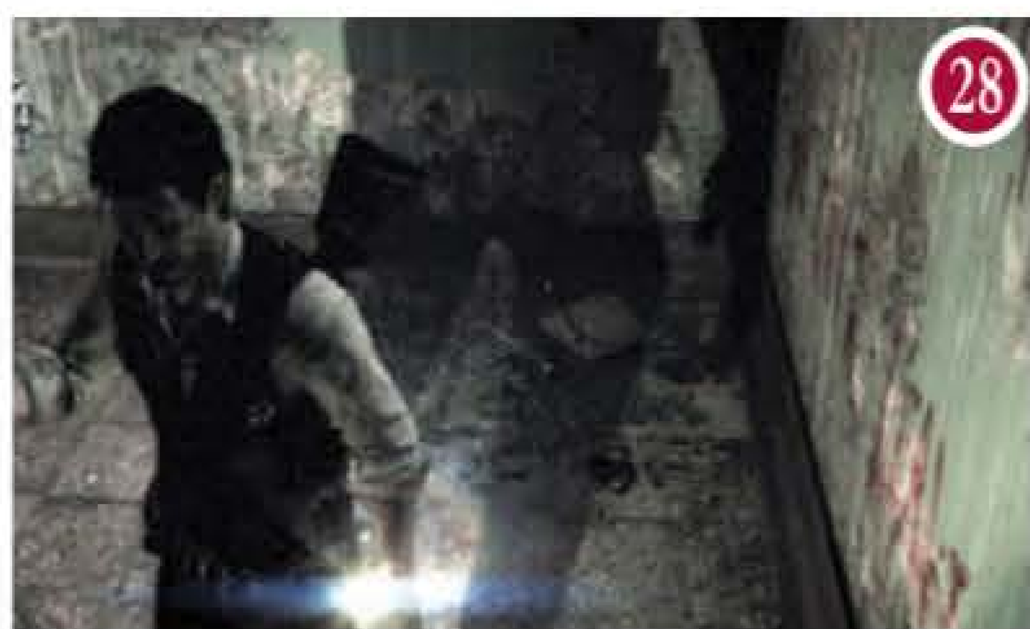
Tras revisar los objetos que te hayas podido dejar, ve hacia la casa de la derecha del mapa para encontrarte con Leslie y síguele hasta un túnel bajo la casa. Entra en la primera sala de la izquierda y recoge los objetos que veas antes de cruzar por la puerta del fondo. En la sala del fondo te encontrarás con Leslie y verás como un nuevo enemigo hace aparición.

Este enemigo es invisible, apenas podrás verle a no ser que mires bien la pantalla y sólo cuando estés bastante cerca. El mejor método para acabar con él es ponerte junto al doctor y Leslie para asegurarte de que irá a por ti en línea recta. Con un disparo de escopeta le derribarás y luego corre a prenderle fuego antes de que se levante. Antes de irte asegúrate de coger el **gel verde** del cadáver y **dos frascos** más, uno en la encimera y otro en un cajón de la estantería. En el pasillo verás un vídeo. Al intentar volver a la sala y acabarás solo.













Estás en un sótano inundado de sangre. Ve hacia la izquierda y sube por una pasarela metálica. Tira dos veces de la palanca para hacer aparecer la estatua de la **Llave 8** 27. Acércate a la puerta de salida y prepárate para una pelea.

Espera a que los enemigos terminen de saltar por encima de la valla y dispara a la **bomba de la columna** para acabar con algunos. Cruza agachado el puente de la derecha para que cuando te persigan hagan explotar la trampa. Cruza al otro lado y prepárate para lanzar un virote normal a Ruvik para hacerle caer y préndele fuego. Espera unos segundos para prender fuego al charco del suelo y así quemarás a algún enemigo más antes de pasar por la puerta del fondo.

En esta pequeña sala verás unas escaleras que te llevan a una pasarela rota, ten cuidado al subir para no hacer saltar la bomba de la pared. Espera a que se junten los enemigos en la escalera para hacerla estallar. Salta a la otra pasarela y tira de la palanca para hacer caer un barril explosivo, dale una patada para dejarlo en la escalera o a la zona de abajo y dispárale para prender fuego a más enemigos.

Para acabar con ellos rápidamente lo mejor es esperar a que estén juntos y lanzar una granada. También puedes salir por la otra puerta de la sala, recorrer una pasarela agachado y activar otra trampa que hará caer unos virotes sobre los enemigos, aunque es más complicado acertar.

Cuando ya no queden enemigos revisa todo en busca de objetos y cruza la puerta. Recorre el pasillo hasta la sala del fondo, coge la **munición** de la izquierda y prepárate para coger lo más rápido que puedas el **gel verde** del lado derecho de la sala antes de tener que huir por el mismo pasillo. Corre hasta la puerta blanca, espera a que un enemigo la abra y sigue corriendo. Tras cruzar un pasillo pulsa el botón de la pared para bajar una verja metálica y coge rápido los objetos que ves por el suelo antes de bajar por la escalerilla. Desactiva las dos trampas y corre para entrar en el ascensor.

Cuando el ascensor se detenga sigue corriendo hasta unas escaleras. Abre la caja de la derecha y coge la **munición** que ves por el camino. Un poco más adelante verás a Ruvik y sólo debes correr hasta arriba del todo para que desaparezca...

MISIÓN 5

Nada más empezar mira al suelo para encontrar el **Fragmento de mapa 8**, entra por la puerta y coge el **Documento personal 4** 28, abre la caja y usa el espejo para ir al hospital para recoger el **Periódico 5** encima del mostrador 29. Antes de avanzar, **sube el daño y el crítico de la pistola y la escopeta al nivel 3** y su reserva de munición al nivel 2, igual que la cantidad de granadas que puedes llevar. Te harán falta muchos puntos de gel verde, así que guarda la partida y abre cajas del hospital para conseguirlos. SI no tienes suerte con el contenido de las cajas, carga la partida y repite la operación.

Vuelve al inicio y sigue por el pasillo. Al fondo verás a otro enemigo invisible y para acabar con él debes usar la táctica de antes. Luego registra los cuartos para buscar objetos y sal por la puerta del fondo a la izquierda para entrar en un baño. Antes de salir mira a la izquierda para coger **gel verde** y luego sigue hasta caer por un hueco.

Una vez abajo espera a que aparezca una rata que lleva a cuestas la estatua con la **Llave 9** 30 mientras que aparece busca objetos por la sala.

»

» **Tu objetivo es llegar a una recepción** y coger una tarjeta para abrir la puerta metálica. En el camino aparecen dos enemigos invisibles. Si tienes suerte tendrás tiempo de sobra para esquivarlos o puedes acabar con ellos y conseguir **gel verde** y algunos objetos más en las zonas por las que pasarás. En la recepción coge todos los objetos aparte de la **tarjeta** y luego vuelve a la puerta metálica. Tras cruzarla, rompe las vitrinas y ve hacia la izquierda para encontrarte con Ruvik. Abre el armario rojo para conseguir **munición** antes de bajar las escaleras de la izquierda.

Debes examinar los agujeros de la pared para hacer aparecer tres puertas y entrar por cada una para realizar una acción.

- **Puerta de madera:** acércate a la mesa de quirófano y pulsa el botón de la izquierda.
- **Puerta corroída:** acércate a la mesa de quirófano y pulsa el botón de la izquierda. Coge el **Documento 5** de la mesa de madera 31 y rompe las cajas.
- **Puerta con reja:** acércate a la mesa de quirófano y pulsa el botón de la derecha. Coge el **Informe 2** del escritorio 32 y el **gel verde** de la estantería.

Después verás una nueva puerta que te lleva a un pasillo. Coge el **gel verde** de la estantería y sal por la puerta del fondo para tener ver un vídeo. Cuando acabe, cura a tu compañero usando los primeros auxilios y coge el **gel verde** de la estantería antes de salir por la puerta del fondo.

Verás a tu derecha un charco, pero no le prendas fuego aún. Sigue hasta encontrarte con un grupo de enemigos y vuelve corriendo hasta el charco para calcular el momento exacto en el que debes prenderle fuego para acabar con todos. Junto al charco verás una puerta que te lleva a una sala con taquillas, revísalas todas para conseguir algunos objetos y sigue el camino por donde ibas. Asegúrate de buscar objetos y entrar en la sala de la izquierda, junto a las escaleras por las que debes avanzar.

Sigue hasta subir por una escalerilla y antes de entrar por la puerta doble del fondo coge el **Fragmento de mapa 9** 33, rompe la vitrina de la izquierda y luego entra por la puerta para ir al hospital. Allí encontrarás el **Periódico 6** 34. Guarda la partida y comprueba si con lo que tienes eres capaz de completar la siguiente zona. Si ves que no, vuelve a cargar la partida para mejorar algo que te pueda ayudar. Vuelve a la zona principal y asegúrate de llevar las granadas en el acceso rápido de objetos.

Tras el vídeo tendrás que acabar con varias oleadas de enemigos, pero como el evento siempre transcurre igual no te llevará muchos intentos completarlo. Empieza por lanzar una granada a los enemigos a la izquierda de tu compañero, con suerte puedes acabar con los tres y mientras que explota ya debes estar saltando por el hueco de la barandilla.

Acaba con el resto de enemigos de la primera oleada y prepárate para los que llegan por la verja de más al fondo. Si te das prisa puedes derribar a los tres con un solo disparo de escopeta y prenderles fuego con una sola cerilla. Pronto llegarán enemigos desde la otra verja, de nuevo son tres y si tienes suerte acabarás con ellos rápidamente con una granada.

Aparecerá un enemigo con dinamita por la parte de más al fondo. Dispárale un par de veces con la pistola para detener su avance y espera a que explote la dinamita. Cuando acabes con él tendrás un punto de control.


31


32


33







Ahora corre a la planta de arriba por donde viniste. Apunta con la escopeta a la puerta que está a la izquierda de la puerta por la que entraste y espera a que la derriben los enemigos para dispararles. Uno lleva dinamita y con un poco de suerte hará explotar al resto. Rápidamente date la vuelta y mira a la puerta del otro extremo. Aparecerá un enemigo con dinamita: dispárale en la cabeza.

Vuelve abajo y prepárate para acabar con cuatro enemigos que aparecen por el túnel por el que llegó el primero con dinamita. Luego aparecerán los últimos dos con dinamita, uno por la segunda verja y otro por el túnel del último grupo. Cuando ya no quede nadie tienes tiempo para buscar todos los objetos. Luego reúnete con tu compañero y entonces sí que tendrás un **tiempo límite** para hacer todo esto.

Corre por la verja del fondo, rompe las cajas en el pasillo. Espera a que el enemigo con dinamita esté cerca del barril explosivo y dispárale. Avanza pasando de largo las celdas y acaba con otro enemigo con dinamita. Entra en la celda de la que salió y agáchate para entrar por el hueco de la pared. Sigue hasta el fondo para dar con el mecanismo con el que desactivar la trampa: pon los números **22 arriba y 5 abajo**.

Vuelve a las celdas. Entra en la primera de la izquierda y rompe la estatua con la **Llave 10** 35. Revisa el resto de celdas y vuelve a la zona anterior. Al examinar la parte central caerás en unos túneles.

Entra por el hueco de la pared y coge la antorcha del suelo, con la que debes acabar con los dos enemigos que aparecerán. Deben estar muy juntos para golpear a los dos, pero como acabas de pasar un punto de control no perderás tiempo. Al avanzar, entra en el hueco de la izquierda y coge las **piezas**. Sigue hasta una zona más amplia y ve por la izquierda para subir a los escombros y coger objetos. Al bajar por el otro lado mira a la derecha para ver **gel verde**.

En el siguiente pasillo entra por la puerta de la derecha antes de saltar al piso de abajo y coge los objetos de los bidones. Vuelve al pasillo y corre para que te dé tiempo a quemar a dos enemigos que se descuelgan del techo antes de llegar a la sala donde están tus compañeros. Juntos acabaréis con más enemigos. Luego habla con ellos para abrir las puertas y avanza por el pasillo hasta ver un vídeo.

Entra por la puerta que tienes delante y coge el **Fragmento de mapa 10** en el suelo y el **Documento personal 5** en la cama 36. Entra por el espejo para ir al hospital y coge el **Periódico 10** y el **Cartel de persona desaparecida 4** en sus lugares.

Vuelve al pasillo principal y agáchate para no activar la trampa. Cuando te sigan dos enemigos, retrocede y actívala para acabar con ellos. Entra por la puerta de la derecha del pasillo, coge los objetos incluyendo una **botella de cristal** y baja por la escalerilla. Lanza la botella para que se levante el enemigo que parece muerto y avanza un poco para activar una trampa que acabará con él. Sigue hasta subir por la otra escalera y en la sala coge objetos y abre el **cofre**.

Vuelve donde acabaste con la pareja de enemigos, abre el armario rojo de la derecha y anda despacio para ver como se activa una trampa. Sigue por el pasillo y cruza la puerta de la izquierda. Pronto aparecerá el jefe del nivel anterior y debes vol- »







» ver corriendo por donde viniste. Al llegar a la esquina, el jefe se prenderá fuego él solo y huirá. Entra de nuevo en la sala para buscar objetos y abre la taquilla. Aparecerá un cuervo que sostiene la estatua con la **Llave 11** 37. Sigue por el pasillo y prepárate para luchar contra Laura.

El único modo de derrotar a Laura es prenderle fuego. Para ello prende los cadáveres con las antorchas cuando esté cerca, vaya a aparecer en ellos o a usar alguna de las incineradoras. Debes quemarla 8 veces. Cuando muera, coge el **gel verde** de su cadáver, explora la zona y coge la **munición de escopeta** cerca de la puerta de salida (te hará falta). En el siguiente pasillo rompe las cajas y cruza la puerta del fondo.

Al entrar en la sala verás una escena pero antes de que acabe coge la **munición** de escopeta y de pistola y equípate la escopeta. Después tendrás que acabar con los tres pacientes y lo mejor es dispararles con la escopeta para hacerles caer al suelo y rápidamente **arrancarles el cable** que les cuelga del cuello. Con suerte, podrás lograrlo con dos con un solo cartucho y otro más para el tercero.

MISIÓN 6

Revisa la mesa para encontrar el **Periódico 8** 38 y sigue a la enfermera hasta la recepción. Antes de irte, **sube a nivel 4 el daño de la pistola y la escopeta**. Luego vuelve a la sala donde comenzaste y revisa las fotografías. Cuando te quedes a oscuras enciende la lámpara de mano, ve al pasillo de las habitaciones y sigue hasta una zona derruida. Sube por las cajas y salta el muro. Abre la caja y sigue hasta una montaña.

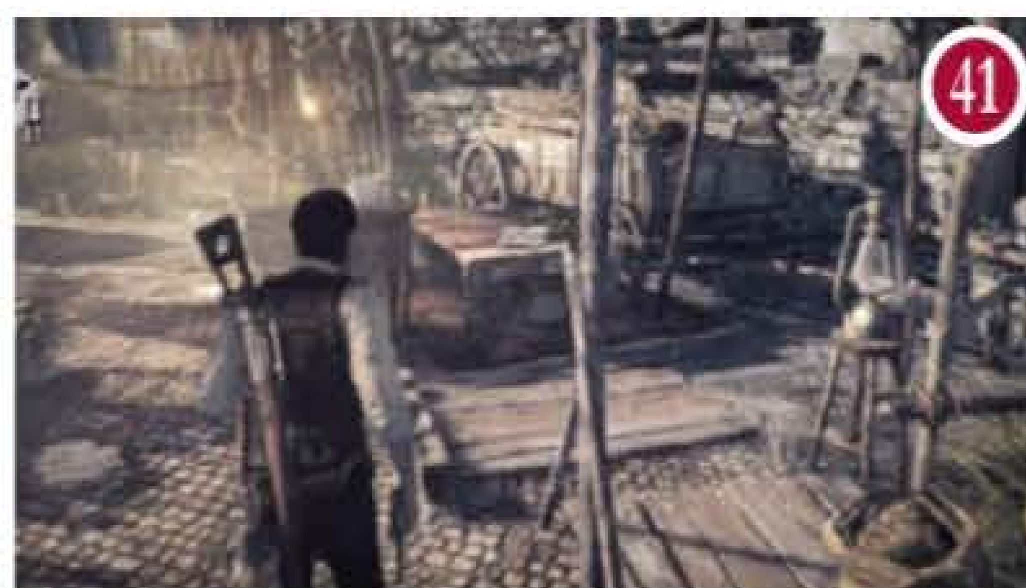
Sigue y ve hacia el edificio de la derecha. Mira al techo y dispara a las dos cajas para hacerlas caer si necesitas **jeringuillas** o **munición** de escopeta y sube la escalera para coger **munición** para la pistola. Vuelve al camino y sigue hasta la siguiente casa de la izquierda. Tras el cadáver colgante verás la estatua con la **Llave 12** 39. Rompe las cajas y sigue hasta encontrarte con tu compañero. Tras la escena se iniciará **una de las zonas más difíciles** del juego: debes tener paciencia para completarla.

Debes acabar con oleadas infinitas de enemigos mientras tu compañero abre la salida. Por muchos enemigos que mates seguirán llegando más, incluso aunque no acabes con las primeras oleadas. El patrón de llegada es siempre el mismo, primero dos enemigos, luego una mujer por la derecha y dos por la izquierda y finalmente varios grupos por ambas ventanas. En este último grupo puedes dejar a dos o tres vivos e intentar dar vueltas por la zona hasta que tu compañero abra la puerta.

Una vez completada esa primera zona tendrás que iniciar una segunda en el sótano de la casa. La aparición de los enemigos es aleatoria y de nuevo irán llegando sin pausa. Las primeras oleadas son más pequeñas, así que no malgastes cartuchos de escopeta porque te harán falta. En cuanto tu compañero te dé el aviso escapa a toda pastilla.

Una vez fuera abre la caja de la derecha para conseguir el **Rifle francotirador** y coge la **Jeringuilla**. A la izquierda verás un espejo que puedes usar para ir al hospital por si quieres guardar la partida aunque acaba de guardarse un punto de control. En esta zona tu objetivo será destruir los ascensores que cuelgan de la torre. Puedes acabar con todos los enemigos para que sea más fácil o intentar destruirlos sin gastar munición...







Si te decides por ir directamente a por los ascensores, corre hacia el lado derecho y acércate a la torre para ver cómo se abre uno de ellos. Dispara con el rifle al enemigo que controla el arma. el segundo está justo enfrente de la torre y el tercero en el lado izquierdo, al subir unas escaleras de madera. El último de los puntos donde debes colocarte es en el puente de madera que une las dos zonas.

Tras destruirlos, debes correr a la torre para conseguir un punto de control aunque también quedarás encerrado y deberás acabar con un enemigo de motosierra. Si él acaba contigo sólo tendrás que volver a la torre para enfrentarte a él y ya no estarán los enemigos en la zona. **Cuando le derrotes, explora toda la zona**. En el lado izquierda verás una palanca con la que activarás dos palancas más en la derecha. Asegúrate de **activar la de la izquierda** porque la otra sólo liberará más enemigos. Antes de irte, usa el rifle y mira al punto más alto de la torre para ver una estatua con la Llave 13 justo donde luchaste contra el enemigo de la motosierra 40. Cuando no quede nada pendiente sigue el camino principal con tu compañero hasta un ascensor que no funciona. Rodéalo para encontrar el Fragmento de mapa 11 y entra por la puerta para encontrar el Documento personal 6. Usa el espejo para ir al hospital y coge el Periódico 9 del revistero.

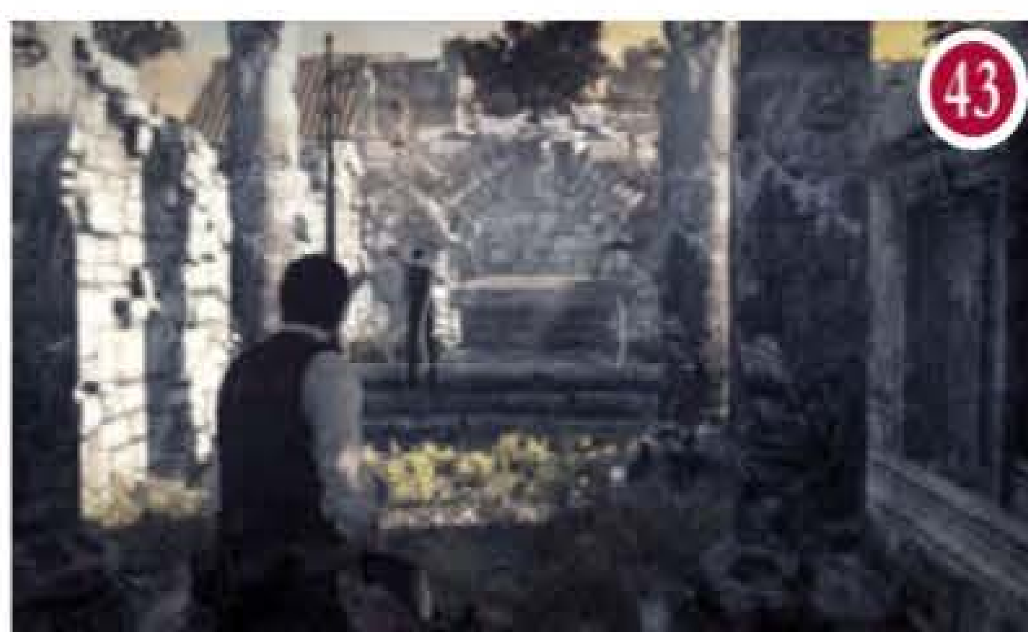
Vuelve al ascensor, quema el cadáver y subid hasta la parte más alta de la torre. Al salir mira a ambos lados para encontrar objetos. Avanza y cruza el puente. Tras el vídeo, coge rápidamente la munición del suelo y acaba con los enemigos del otro lado de la montaña antes de que el enemigo cumpla su objetivo.

Cruza por la madera para reunirte con tu compañero y aparecerán enemigos. Debes acabar con los que intentan golpear a tu compañero para que pueda abrir la salida. No malgastes munición con los que no intentan atacarle y marea al resto dando vueltas hasta que podáis pasar.

Esta zona está libre de enemigos por lo tanto puedes buscar objetos y romper todas las cajas que veas tranquilamente. Asegúrate de abrir el cofre que está en el centro de la plaza. Encima de una mesa de uno de los puestos de la derecha verás el Informe 3 41. Entra por el hueco de la pared del lado derecho del mercadillo para llegar a un callejón donde está la estatua con la Llave 14 42 y un poco más adelante verás otro callejón donde verás un frasco de gel verde con mil puntos. Cuando hayas terminado sal por la puerta del fondo del mercadillo y...

Antes de irte de la casa abre los armarios y coge el Fragmento de mapa 12 que verás sobre una jaula. Entra en el baño y usa el espejo para ir al hospital. Aquí debes coger el Periódico 10 y el Cartel de persona desaparecida 5. Sería un buen momento para **mejorar el daño y el impacto crítico del rifle francotirador** hasta el nivel tres y la munición de reserva hasta el nivel dos. En caso de no tener suficiente gel verde abre las cajas del hospital después de guardar la partida. Si no lo encuentras, carga de nuevo la partida.

Sigue el camino por el que ibas con tu compañero para tener otra escena. Después, deja que se apague el fuego para avanzar y aparecerán algunos enemigos en la zona. Lo mejor es huir y dejar que tu compañero acabe con ellos. Avanza por el cementerio y en cuanto acabe la escena corre a la siguiente zona. »







» **Entra en el túnel que verás bajo una estatua** antes de que llegue el segundo gigante. En este túnel eres invencible y si eres paciente sólo tendrás salir de vez en cuando para que vengan los **gigantes** a por ti y tu compañero les dispare. Si pasan unos segundos y no dispara es que no sales lo suficiente. Cuando mueran los gigantes sigue por el cementerio hasta la estatua de los caballos del vídeo y coge el **Documento 6** en las escaleras 43. Volverás al hospital.

Si antes no pudiste mejorar las habilidades ahora será tu última oportunidad en este nivel y con los **geles verde** de los gigantes deberías tener de sobra. Cuando ve a las catacumbas.

Avanza hasta llegar a una zona con cuatro altares y corre hacia la izquierda para ver cómo pasan unos sacos colgados. Uno tiene sujeta la estatua con la **Llave 15** 44. Acércate a tu compañero para examinar los números de la pared y tira de las palancas de los altares que corresponden con los números de la pared tachados para dejar el saco en el altar o no. Cuando ya estén todos como indican los números podrás seguir el camino por el túnel sin que se active la trampa.

En la siguiente sala coge el gel verde del lado izquierdo y sube en el ascensor. Sigue el camino hasta una zona medica y coge todos los objetos que puedas, el **gel verde** y también el **Documento 7** de la mesa. Sigue avanzando y antes de encontrarte una jaula con un perro ve hacia la derecha del túnel para encontrar un cadáver que sostiene el **Documento 8** 45. Ve hacia la jaula y rodéala por el lado izquierdo para encontrar **gel verde**. Asegúrate de tener al menos dos virotes explosivos y dos inmovilizadores y sigue hasta que tras el vídeo debas enfrentarte al perro.

Este jefe puede resultar el más complicado del juego. Para empezar, el suelo donde transcurre el combate está plagado de cepos que debes esquivar y apenas tendrás un segundo para desmontarlos. Además, el jefe siempre ataca embistiéndote con un salto y es complicado de esquivar. Si tienes buena puntería con el rifle y le das directamente en la cabeza caerá al suelo y podrás dispararle un par de veces antes de que se levante.

La mejor táctica para acabar con él es esquivar su ataque inicial y seguirle hasta las plantas donde se esconde. Lánzale el virote inmovilizador y date prisa en lanzar los dos virotes explosivos. Cuando se recupere, clávale otro virote inmovilizador y dispárale con el rifle francotirador a la cabeza unas cuantas veces.

Tras la escena, debes volver donde luchaste contra él para recuperar las gafas de tu compañero. Luego, sube las escaleras y ve a la izquierda para ver **gel verde**. Acércate a la iglesia.

MISIÓN 7

Acércate al altar y coge el **gel verde** del suelo. Encima del altar verás el **Fragmento del mapa 13** 46 y luego habla con tu compañero para tener una escena. **Estás en unas catacumbas.** Baja la primera escalera y mira a la derecha para ver un **gel verde**. En la siguiente sala rompe todas las vasijas grandes para conseguir objetos. En el altar verás **piezas** para los virotes y en una columna una bomba. Desactívala para coger un frasco de **gel verde** junto a una tumba.

Avanza por el siguiente pasillo agachado e intenta acabar con los tres enemigos de la zona de forma furtiva. Si te vean puedes huir a la sala principal e ir tras ellos cuando se den la vuelta. En

la sala donde estaban encontrarás **gel verde** en una tumba, **munición** y varias vasijas. Sigue el pasillo hasta una pequeña sala en la que encontrarás **munición** y varias vasijas. Vuelve al pasillo y examina la pared para conseguir una **litografía antigua** y hacer que se abra un pasadizo. Entra y coge todos los objetos que veas incluyendo la **Llave 16** dentro de la caja fuerte y el **Documento 9** sobre una mesa 47.

Sigue hasta bajar por una larga escalera y rompe las vasijas para conseguir algunos objetos antes de entrar en la siguiente sala. Pon la litografía en la piedra central y cerca de la puerta de la derecha verás un frasco de **gel verde**. Entra por la puerta para encontrar el **Documento personal 7** y usa el espejo para ir al hospital para coger el **Periódico 11** y el **Cartel de persona desaparecida 6** en sus lugares correspondientes 48. Regresa.

Según miras a la piedra central ve por la izquierda y al bajar la escalera verás una válvula. Gírala para que deje de salir gas y avanza hasta un pasillo donde verás un enemigo colgando. Dispárale para que se active una trampa de pinchos cuando otro enemigo esté pasando.

Ve hasta el fondo y activa la palanca de la derecha para acabar con los enemigos de la planta de abajo, donde conseguirás algunos objetos. Vuelve al pasillo y examina las celdas para conseguir algunos más. Luego, entra agachado por la puerta más cercana a la palanca y rodea la sala para desactivar una bomba. Coge la **granada** del suelo.

Sigue el camino y baja por la escotilla. Tras la escena, debes darte prisa en girar dos válvulas y acabar con un enemigo antes de que te asfixies. Cuando no quede gas vuelve al principio, coge la caja con tres **piezas** y baja la escalera. Verás varios frascos de **gel verde** en el lado derecho antes de bajar la siguiente escalera.

Baja la escalera, dispara a la bomba de la pared y pasa rápido esquivando a tres enemigos hasta llegar al túnel. Ve a la izquierda para desactivar una bomba y coge el **gel verde** del suelo. Ve por el otro lado del túnel y gira la válvula para avanzar. En la esquina del siguiente pasillo desactiva la trampa del suelo. Recorre el pasillo sin parar y gira otra válvula al final para levantar la verja metálica. Sigue hasta conseguir la segunda **litografía** para la roca central. **Ahora ve por el camino de la derecha** hasta la primera sala. Rompe las vasijas, coge todos los objetos y el **Informe 4** sobre una mesa. Tira de la palanca para hacer caer una trampa de pinchos y sube a ella. Al llegar arriba mira en la columna más cercana a la palanca para ver una estatua con la **Llave 17**.

Sigue hasta el siguiente pasillo y casi al final verás una trampa que debes desactivar, pero antes dispara a las dos ruedas que se ven al fondo para hacer caer una trampa de pinchos a la que debes subir corriendo. Cuando subas sobre los pinchos prepárate para quemar a un enemigo que caerá junto a ti.

En la siguiente sala ve al fondo a la derecha. Cuando intentes hacer girar una rueda aparecerán más enemigos. Cuando les veas venir vuelve al principio y dispara a la rueda de la trampa para hacerla caer cuando todos los enemigos estén bajo ella. En el lado izquierdo de la trampa verás un túnel dónde conseguirás **gel verde** y tuna trampa explosiva que puedes desactivar para conseguir **piezas**. Ahora sí, ya puedes girar la rueda para abrir la puerta. »













»**Antes de avanzar sigue el camino por donde llegaron** los enemigos. Baja la escalera y ve a la izquierda para ver una caja de **piezas**. Sigue el camino de la derecha desactivando varias trampas hasta que encuentres varios frascos de **gel verde** y una estatua con la **Llave 18**.

Vuelve atrás y acaba con los enemigos en la siguiente sala con la trampa. Luego sube a ella para llegar a un túnel donde encontrarás varios objetos y la **Llave 19** (49). Baja y examina la pared del fondo para conseguir otra **litografía** y llévala a la piedra central para que se aparte.

Antes de seguir, ve al hospital para guardar y mejora el daño y el impacto crítico de las tres armas al nivel 4. Luego vuelve a la zona principal y baja la escalera hasta un pasillo en el que se activará una trampa y caerás en un cepo. Libérate rápido y vuelve por donde viniste. Entra en el pasillo y corre esquivando las trampas del suelo hasta el otro extremo donde está Leslie.

Rompe el candado de la celda y coge la **munición**. Asegúrate de tener preparado un virote inmovilizador antes de activar la manivela de la verja metálica.

Cuando uses la manivela aparecerá el jefe que tiene la caja fuerte en la cabeza. Dos disparos certeros en su pecho con el rifle francotirador será suficiente para "acabar con él". Una vez que se abran las puertas sigue el camino por el lado izquierdo hasta pasar por una mesa en la que verás una manivela, sigue hasta la siguiente zona y activa rápidamente la siguiente manivela antes de que aparezca de nuevo el jefe. Entra por la escotilla que ves en esta misma zona y ve hacia la derecha. Activa otra manivela más y prepárate para derrotar al jefe y que se abra la escotilla y puedas salir.

Al salir corre hacia la izquierda por otro túnel hasta ver una escena en la que el jefe destroza la última manivela. Corre hacia la mesa con la **manivela de repuesto** y cógela. Espera a que el jefe venga a la zona y lánzale un virote inmovilizador. Ahora corre todo lo que puedas para colocar la manivela y hacerla girar antes de que llegue el jefe.

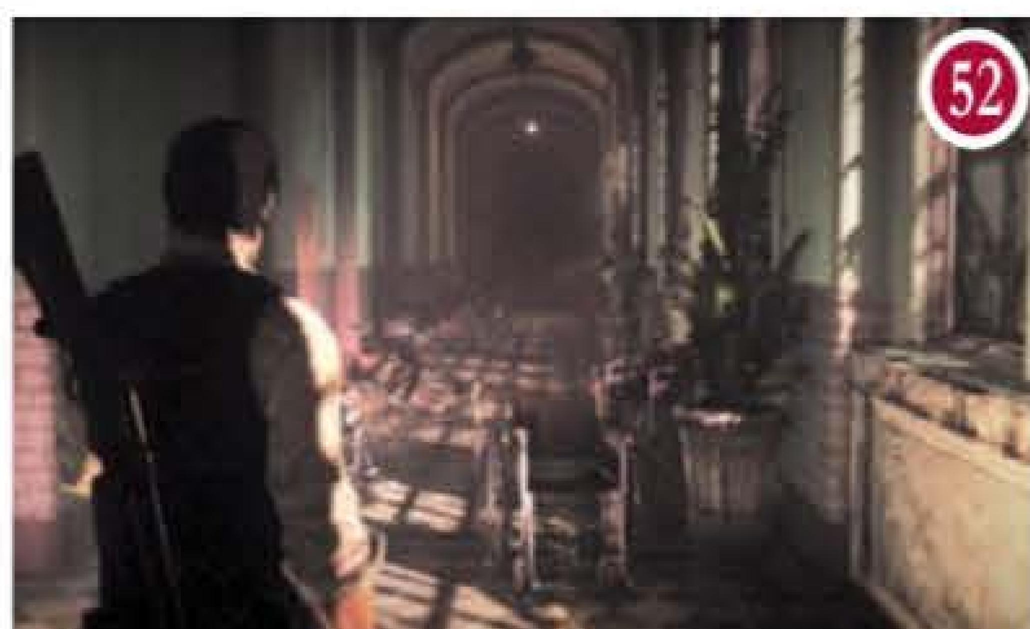
Cruza la escotilla, avanza un poco más y sube las escaleras. Tendrás que mover el stick de izquierda a derecha hasta que el personaje active una palanca que acabará con el jefe...

Sal del túnel y ve hacia la derecha. Al final del camino verás una escalera en la que encontrarás un frasco de **gel verde**. Date la vuelta y sigue hasta el final pero antes de bajar por la escalera de mano, coge el frasco de **gel verde** de la izquierda.

MISIÓN 8

Es la más fácil y si la completas si disparar conseguirás el **Trofeo Administrador** de objetos. Empieza mareando a los enemigos y rompe las maderas de la derecha para entrar en un túnel. Ve despacio porque hay a dos enemigos más que debes llevar hasta los otros. Cuando estén juntos y lejos del túnel por el que debes avanzar, corre hacia allí y gira la manivela que abre la puerta y verás en la cadena la estatua con la **Llave 20** (50).

Avanza hasta una zona más amplia y asegúrate de que la trampa no dispara virotes antes de cruzar. Rompe las cajas y avanza hasta otra manivela. Antes de activarla ve a la izquierda para ver el **Informe 5** sobre unas rocas. En la derecha hay más objetos pero al acercarte aparecerán enemigos por la pared. Debes ser rápido para pisotearlos y ahorrar balas. Al acercarte a la manivela aparecerán más...







Avanza por el túnel inundado y ve mirando a la derecha para ver entre las rocas la estatua con la Llave 21 51. Corre por la cueva hasta una zona sin enemigos. Rompe las cajas y cuando subas la escalera de madera central mira en el suelo para ver el Documento 10. Examina el cadáver colgado y coge la **Placa ensangrentada** del suelo. Examina la puerta y elige el lado de la placa sin sangre.

Terminarás llegando a un pasillo del hospital. Cuando veas que la zona cambia date la vuelta y ve por donde viniste para encontrar el Fragmento de mapa 14 en el suelo 52. Sigue y tras el vídeo ve a la izquierda. Verás una estatua en una tubería. Cuando la rompas caerá la Llave 22 por el otro extremo (puedes romperla con una **botella** del suelo). Sobre una camilla encontrarás el Documento 11 y encima de una máquina el Documento personal 8. Cuando lo tengas todo sal por la puerta y corre sin parar hasta la recepción.

MISIÓN 9

Ve a la recepción y examina el cuadro que está sobre el tablón dos veces para ver cómo cambia la zona. Coge el Periódico 12 del mostrador 53 y avanza por el pasillo de las habitaciones.

Te encuentras en mitad de un bosque. Avanza para ver a Ruvik. Tras la escena, retrocede para romper unos barriles y coger **gel verde**. Vuelve donde viste a Ruvik y en las rocas a la derecha verás el Fragmento de mapa 15 54. En el camino de la derecha hay **gel verde**. Sigue hasta una mansión. Antes de entrar ve a la derecha para ver una estatua entre las ramas de un árbol con la Llave 23 55. También hay varias cajas de madera. Entra.

Desde ahora y de forma aleatoria, la pantalla podrá ponerse azul, indicando que Ruvik apareció en la zona. Si te alcanza te matará. Debes estar atento y tener en cuenta que mientras que la pantalla esté azul no podrás entrar al baño para ir al hospital.

En la silla de la izquierda junto a la escalera hay una **jeringuilla** y bajo la escalera **gel verde**. Pasa por la puerta de la izquierda y coge el Documento 12 de la mesa 56 y el **gel verde** en el lado izquierdo. Vuelve a la entrada y ve al baño para coger el Documento personal 9 antes de usar el espejo. En el hospital coge el Periódico 13 y el Cartel de persona desaparecida 7.

Vuelve a la mansión y sigue el camino por la izquierda de la planta de abajo. Desactiva la bomba en la primera sala y avanza agachado para quemar el cadáver que devoran dos enemigos y matarlos. Desactiva la bomba del fondo y busca objetos antes de salir por la puerta del fondo. Al pasar por la puerta mira arriba a la izquierda para ver la estatua con la Llave 24 57, **gel verde** entre las estanterías y un **virote inmovilizador**. Al fondo verás una cabeza humana, examínala y pincha en la zona del consentimiento para generar un fluido de sangre. »













»**Vuelve al hall y sube la escalera** para entrar por la puerta central. Examina el cuadro de la izquierda para conseguir la **Rueda-abajo** y mira al techo para ver la estatua con la **Llave 25** (58), rompe las vasijas antes de la salir. Sigue por el lado derecho para llegar a una biblioteca y acaba con los dos enemigos. Ve a la izquierda para desactivar una bomba y coge los objetos que veas antes de subir. Una vez arriba ve por la izquierda hasta el otro extremo para encontrar la **Rueda-arriba** y vuelve a la planta baja de la biblioteca.

Sigue el camino por la otra puerta de la biblioteca para llegar a un pasillo y mira a la izquierda para ver un **gel verde** junto a un hacha, sobre una mesita y también una **pieza de armas** junto a un banco. Entra por la primera puerta para llegar a un dormitorio y coge del escritorio el **Documento 13** (59). Busca objetos aquí y el siguiente cuarto antes de volver al pasillo.

En mitad del pasillo verás una bomba en la pared. Desactívala para conseguir piezas y sigue hasta el siguiente pasillo. Entra en un baño por la primera puerta de la derecha y coge el **Fragmento de mapa 16** de la bañera (60) y **gel verde** en el retrete. Vuelve al pasillo y caerás en una trampa. Para librarte debes disparar al punto rojo que ves encima de las cuchillas.

Sigue el pasillo y antes de entrar por la siguiente puerta mira a la izquierda para ver una **granada**. Al entrar mira a tu izquierda para ver la estatua con la **Llave 26** (61), registra toda la habitación en busca de objetos y entra por la chimenea para llegar a otra zona donde tendrás que pinchar una cabeza. Esta vez, en la zona del miedo. Coge los objetos de la sala antes de volver al pasillo.

Recorre el pasillo hasta la primera esquina y examina el cadáver del suelo para encontrar **gel verde**. Sigue hasta pasar por la siguiente puerta. Coge el **gel verde** de la mesa de la derecha y agáchate para ir al centro del cuarto. Quema al enemigo que finge estar muerto para coger un frasco de **gel verde** y el **Informe 6** de una mesa de madera (62). Al acercarte a la puerta de salida un enemigo la romperá, aunque podrás esquivarle.

Ve a guardar la partida si quieres y entra por la puerta de abajo a la derecha. En la primera sala busca objetos en dos mesas y entra despacio por la puerta de madera. Agáchate y acércate al enemigo que está de espaldas para eliminarle y buscar objetos.

Vuelve a la sala de antes y entra por la primera puerta del pasillo. Detrás de las cajas de la derecha verás una bomba en la pared, desactívala y coge todos los objetos antes de volver al pasillo. Ve hasta el final y bajo un cuadro verás el **Documento 14** (63). Examina el cuadro para colocar las ruedas. En la rueda de arriba pon el número 11 y en la de abajo el 2 para que se abra un pasadizo. Sigue el camino hasta otra sala en la que verás la última cabeza a la que debes pinchar, esta vez en la zona de la verdad. Con esto quedará abierta la puerta principal de la mansión y podrás avanzar, pero antes de irte revisa todos los cuartos.

Tras encontrarte con Ruvik aparecerás en una amplia habitación. Coge el **virote** de la mesa de trabajo de la derecha y sigue hasta otra habitación en la que verás una escena. Cuando acabe date prisa en recoger el **gel verde** del fondo del lado derecho y sal corriendo por el pasillo hasta otra habitación. Al poco se activará una trampa. Enciende la







lámpara de mano para ver unos hilos que no debes tocar. Tienes tiempo para desactivar los 4 cepos que ves por el camino y así conseguir más **pieza**. Tras cruzar sal por la puerta del fondo.

En la zona de las cabezas gigantes caerás en una trampa en forma de laberinto. Corre sin parar cogiendo objetos y rompiendo candados hasta cruzar toda la trampa. Tendrás que volver a correr para no ser aplastado por las cabezas. Cuando salgas estarás en la habitación anterior y debes coger el **Fragmento de mapa 17** encima de la mesa 64. Sal por la puerta del fondo.

Al terminar la escena estarás en un campo de girasoles cerca de un granero. Coge varios objetos en los alrededores y entra. Espera a que acaben las escenas y cuando la zona esté tranquila coge la **munición de pistola** cerca de la entrada, tira de la palanca y gira la manivela. Sube al ascensor y dispara a la manivela para ascender. Arriba coge el **gel verde** y quema o empuja el heno del fondo para ver la estatua con la **Llave 27** 65 antes de cruzar el hueco de la pared.

Una explosión te tirará al piso de abajo y debes prepararte para luchar contra un jefe. Céntrate en acabar con los enemigos que invoca y no te acerques a él hasta que desaparezca. Volverás a la casa. Avanza por el pasillo hasta una habitación y sal por el hueco entre las estanterías.

MISIÓN 10: HERRAMIENTAS DEL ARTESANO

Avanza hasta una sala donde verás una conversación del doctor. A la izquierda hay un **virote inmovilizador** y a la derecha unas cajas que puedes romper. Coge el **Documento 15** de la mesa, cruza la puerta y usa el espejo para ir al hospital. Coge el **Periódico 14** 66 en el revistero y **mejora el daño y el impacto crítico** del rifle al nivel 5 y el Virote eléctrico al nivel tres. Tienes llaves de sobra para conseguir frascos de gel verde de los de diez mil puntos, pero antes guarda la partida por si no los encuentras. Los puntos que te sobren guárdalos. Para salir del hospital, revisa primero la segunda habitación de la izquierda para ver un vídeo.

Sigue hasta bajar una escalera, pasa por debajo de la trampa para no activarla y entra en el cuarto de la izquierda para encontrar algunos objetos y la estatua con la **Llave 28**. Avanza por el pasillo y ve a la izquierda en el cruce para encontrar otro frasco de **gel verde**. Avanza hasta una zona oscura.

Caminando por la izquierda y desactiva el cepo. Salta a la zona central para coger unos **virotes**, acaba con el enemigo, coge su **antorcha** y desactiva la bomba de la pared. Avanza agachado hasta el siguiente pasillo en el que un enemigo disparará para dar la alarma. Vuelve por donde viniste, pero cuidado con una trampa de cuchillas que gira por toda la zona: calcula bien. »













»**Lo mejor es esperar a que los enemigos entren.** Si se agachan dispárales o lánzales una botella para que se levanten cuando vaya a venir una cuchilla. Mantente agachado y busca el momento oportuno para disparar con el rifle al enemigo de la pasarela de arriba a la izquierda, para que deje de dispararte y sigue el camino por donde ibas.

Mantente agachado para no hacer ruido porque aun quedan enemigos. Coge la **munición de rifle** de la terminal, luego sigue el camino hasta una escalera.

Al poco de avanzar llegarán cuatro enemigos. Puedes bajar y acabar con ellos con la trampa, pero debes tener cuidado porque alguno lleva arma de fuego. Vuelve a subir y rompe las cajas de madera para conseguir objetos y coge la **munición** del barril. Desactiva la bomba de más adelante y sal por la puerta para coger más objetos, pero cuidado con el enemigo que aparecerá en otro saliente. Vuelve a entrar y coge todo lo que veas, incluyendo una **batería**.

Vuelve a bajar con cuidado porque aparecerán más malos. Usa la táctica de acabar con ellos con la cuchilla y espera a que no vengan más para avanzar y poner la batería en una máquina para que se abra la puerta.

Avanza por el pasillo y antes de bajar por la primera escalera que veas entra en el cuarto de la izquierda para coger algunos objetos y el **Fragmento de mapa 18** 67. Al bajar por la escalera espera a que el enemigo que ves desaparezca antes de dejarte caer. Después avanza y recoge el **virote** junto a un barril, unas **cerillas** en una estantería y algo de **munición** de unos sacos. Mira por la puerta de la izquierda para ver una estatua a la que debes disparar antes de entrar bajo la trampa. Entra y coge el **gel** de la izquierda y luego la **Llave 29** 68 antes de que te aplaste la trampa. Coge el resto de objetos y tira de la palanca: la puerta no se abre.

Cruza la puerta de la izquierda. La zona está plagada de enemigos incluyendo a Ruvik. Lo mejor es dejar que te vean y huir por donde viniste. Cuando se amontonen en la puerta, ábrela de una patada para que se caigan y lanza una granada. Si sobrevive alguno, quémalo.

Cuando no quede nadie, entra y desactiva todas las trampas, busca objetos y coge la **batería** de la izquierda antes de seguir avanzando. Al final tendrás que pasar bajo una verja rota. Desactiva la trampa y pon la batería en la máquina. Vuelve hacia atrás y prepárate para la llegada de bastantes enemigos. Espera a que estén todos juntos para disparar con la escopeta y quemar a los que caigan al suelo.

En la zona central verás que se levanta una verja y aparece el enemigo al que no mataste antes. Cuando te vaya a atacar sal corriendo por donde llegaste y espera a que esté cerca de ti para correr. Tira de la palanca que está en el mismo punto donde apareció el malo para activar las cuchillas y que puedas pasar.

Al poco verás que la plancha de hierros calientes intenta aplastarte. Espera unos segundos y dispara a la estatua con la **Llave 30** que verás detrás 69. Sigue hasta otra sala donde verás más trampas. Espera a que se activen y pasa por detrás para coger el frasco de **gel verde**. Sube por la escalera de la derecha.

Avanza por el pasillo y coge el virote junto al armario de la derecha. Sigue y rompe las cajas antes de entrar por el conducto.

Coge las **cerillas** que ves al pasar por encima de unas rejas y el **Fragmento de mapa 19** a la izquierdo del conducto (70) antes de dejarte caer por la trampilla. **Al caer por la trampilla agáchate y espera** el momento oportuno para acabar con el enemigo que ves en un pasillo. Desactiva el cepo. Luego vuelve al principio y lanza alguna de las **botellas de cristal** que ves bajo la trampa bomba y acaba con él furtivamente antes de desactivar la bomba. El último paso sería girar una manivela, pero por la zona patrullan dos enemigos.

El mejor método para acabar con ellos gastando la menor cantidad de munición es conseguir que se junten y lanzarles un virote inmovilizador. Rápidamente equípate los virotes eléctricos y lanza dos en fila, pero separados para que cuando te persigan caigan en ellos. Cuando hayas puesto los virotes corre hacia la manivela, gírala y sal corriendo para activar otra palanca antes de que te pillen.

Estarás en una zona que ya visitaste. Coge los objetos que puedan quedar y cruza la doble puerta. Avanza por el pasillo. Tras escena y serás transportado, así que atento.

Date la vuelta y coge el frasco de gel verde del suelo, sigue el camino y en la primera sala mira en la cama para encontrar el **Informe 7** (71) y un frasco de **gel verde** en una bandeja quirúrgica. Entra en el baño del fondo para encontrar el **Documento personal 10** y usa el espejo para ir al hospital. Coge el **Periódico 15** y el **Cartel de persona desaparecida 8.** No gastes los puntos de gel verde.

Sigue el camino hasta una zona circular y baja por la escalera de la derecha. Activa rápido la palanca y marea un poco a Laura mientras se abre la verja. Corre sin parar hasta escapar de ella. No intentes coger el frasco de gel verde del cruce: es muy difícil. En la sala a la que llegas cuando huyes de Laura rompe las cajas para conseguir objetos y en la siguiente, mira a la izquierda para ver unas **cerillas**. Sigue hasta la siguiente zona.

Ve hacia la izquierda y tira de la palanca para apagar el fuego. Mira arriba de la siguiente tubería y dispara a la manivela para cortar el suministro. Busca en la barandilla **munición** de la pistola. Al poco de avanzar volverá a aparecer Laura y debes correr hasta la siguiente sala.

Nada más entrar desactiva el cepo de la derecha y tira de la palanca para que el fuego se vaya apagando mientras huyes. Desactiva la bomba y cuando se apague coge el frasco de **gel verde** y sube por la escalera.

Corre hacia la izquierda antes de que suba Laura y sigue hasta el final del pasillo para desactivar un cepo. Tira de la palanca para que se vaya apagando el fuego mientras mareas a Laura. Cuando se apague sigue corriendo hasta quedar atrapado. Debes disparar a una palanca del techo en el lado izquierdo para que deje de salir fuego de las tuberías. Antes de cruzar por la escotilla recarga todas tus armas.

Laura aún te perseguirá en las siguientes zonas por lo tanto debes estar muy atento. Primero debes desactivar el cepo de la izquierda, disparar a dos palancas de las tuberías, coger **munición** a cada lado del primer pasillo.

En el siguiente, debes disparar a otra palanca para que el fuego se apague y puedas pasar para saltar por la trampilla, después de coger el frasco de **gel verde** de la izquierda. »


70


71


72







»**Esta es la última zona en la que te encontrarás con Laura** y es el único lugar donde puedes acabar con ella aunque en la dificultad Akumu (y casi en todas) es casi imposible a no ser que se juegue en Nueva partida+. **Para acabar con Laura** debes prenderle fuego con los cadáveres o las tuberías y sólo en ese momento será vulnerable a cualquier arma. Los cadáveres y las tuberías no son infinitas, por lo tanto aprovéchalas al máximo.

Tanto si decides acabar con ella o como si no tu objetivo es escapar de la zona y para ello debes disparar a una palanca en el techo para cortar el fuego que te impide llegar a una palanca. Luego desactiva la bomba más cercana y tira de la palanca para que el fuego de la salida se vaya apagando. Finalmente podrás huir. Si Laura está viva verás en una cinemática como Sebastián salta al ascensor. Si acabaste con ella podrás ir hacia la derecha rodeando el ascensor para conseguir la **Llave 31** 72.

Después de usar el ascensor llegarás a la mansión de la misión anterior. Ve hacia la puerta del baño y coge el **Fragmento de mapa 20** que está apoyado en la puerta 73. Sigue el camino principal y tras la escena mira a tu derecha para ver un frasco de **gel verde** de mil puntos. Entra en el baño para ir al hospital. Antes de nada coge el **Periódico 16** y el **Cartel de persona desaparecida 9** y examina la habitación de la izquierda. Antes de irte del hospital sería recomendable **mejorar algunas habilidades** dado que aún falta el combate contra uno de los jefes más difíciles. Si quieres, guarda la partida y comprueba si eres capaz de acabar con él con las habilidades que tienes ahora para no gastar puntos de gel verde. Sería muy recomendable tener ya el **rifle francotirador a nivel 5** tanto en daño como en crítico y los **Virotes eléctricos al nivel 3**. En caso de tener ya esas mejoras debes subir los **Virotes explosivos a nivel 3**.

Cuando estés listo vuelve al pasillo, coge el **virote** antes de entrar al conducto, coge los objetos en la siguiente sala y cuando salgas del siguiente conducto coge el **gel verde**. Finalmente sigue el camino hasta llegar a un aparcamiento en el que comenzará el combate contra el jefe.

Nada más empezar el combate equípate los Virotes inmovilizadores y dispárale. Debes congelarle cuando aún tenga el ojo del tentáculo abierto para dispararle con el rifle francotirador y quitarle mucha vida. Si fallas, carga la partida. Si consigues acertarle caerá al suelo y debes dispararle en cualquiera de las cabezas que veas por su cuerpo o incluso a varias si te da tiempo. Esquiva su ataque y rápidamente congélale de nuevo, saca el rifle y dispara a cualquiera de las cabezas o incluso al ojo otra vez para hacerle daño crítico si es que lo saca. Repite la misma operación con los Virotes eléctricos hasta que se le abra la boca y comience la segunda fase.

La táctica para completar esta segunda forma es igual que la primera, congela al enemigo o electrocútale cuando tenga la boca abierta e intenta disparar algún Virote explosivo o con el rifle francotirador para acabar con el rápidamente. Si eres lo bastante rápido en acabar con él no hará falta ni que te escondas en los habitáculos que tienes a cada lado del aparcamiento, pero si te hace falta debes coger los objetos que haya, porque el jefe intentará sacarte y los destruirá. Cuando acabes con el jefe recoge su **gel verde** y revisa toda la zona en busca de objetos y sube en el ascensor.

MISIÓN 11: REUNIÓN

Tras la escena de introducción nada hacia la izquierda para salir del agua y llegar a la calle. Según avanzas verás a la derecha un tiovivo y sobre uno de los caballos, la estatua con la **Llave 32** (74). Cuando dispares a la estatua debes esperar a que llegue a ti la llave para cogerla.

Sigue por la ciudad hasta entrar en un edificio. En la tercera sala encontrarás varios objetos y también si vas por la puerta de la derecha según entras encontrarás una caja que contiene un **Magnum** y en la pared el **Fragmento de mapa 21** (75).

Sigue avanzando hasta unos callejones, tras pasar por un estrecho hueco entre dos edificios. A la derecha verás un **botiquín grande** y unas cajas. Al final del callejón, a la izquierda, hay **gel verde**. Al pasar por la siguiente verja acaba con el enemigo vestido de bombero y con el de la siguiente valla. Súbete al contenedor del fondo del callejón y, antes de saltar, usa tu rifle para acabar con el enemigo que está al fondo, en línea recta. Salta la valla y acaba en silencio con los malos a izquierda y derecha y luego con el que está más a la izquierda junto a un contenedor.



Al examinar la puerta azul llegarán tres enemigos, pero si eres bueno regateando no hará falta que los mates y podrás ir hacia la puerta que acaba de abrirse. Cuando la cruces, coge las **llaves** del fondo y los objetos que veas. Cuando te des la vuelta aparecerá un enemigo vestido de policía con arma y chaleco. Dispárale en las piernas para poder salir del callejón. Verás que otro policía está sobre el contenedor junto a la puerta de salida. Dispárale antes de acercarte o será él quien te dispare. Rápidamente abre la puerta para salir de la zona.

Una vez fuera, los enemigos te seguirán persiguiendo por lo tanto corre por el lado derecho rodeando el autobús en llamas y ve hasta la escalera de incendios del siguiente edificio. Aquí ya no te perseguirán y podrás subir arriba del todo para coger algunos objetos y finalmente bajar para seguir el camino principal.

Sigue hasta caer en el agua y date la vuelta para ver una estatua flotando. Empújala nadando hasta llevarla al coche más cercano y rómpela para conseguir la **Llave 33** (76). Coge la **munición** en el techo del coche y sigue el camino hasta entrar en un tubo de cemento. Desde aquí dispara al cadáver que está colgando para que un monstruo marino se lo coma y puedas saltar al agua. Nada todo lo rápido que puedas hasta el coche blanco del fondo. A los pocos segundos aparecerá el monstruo y romperá el coche para lanzarte al agua: nada de frente. En esta última sección coge la **botella** del suelo junto al coche, ve por el lado derecho hasta el cartel de la película y lanza la botella al agua del lado izquierdo para distraer al monstruo. Cruza hacia el otro lado para ponerte a salvo.

Sigue el camino hasta llegar a una calle y cuando llegues al final prepárate para luchar contra **dos Ruvik** y unos cuantos enemigos: lleva equipado tu rifle francotirador. Cuando acabe la escena tendrás justo enfrente al primero de los Ruvik y con dos disparos del rifle será suficiente para acabar con él.

El otro Ruvik está justo en el punto contrario por donde llegaste e invocó unas garras perseguidoras según acababas con el primero. Corre todo lo que puedas hasta que desaparezcan y cuando veas una oportunidad acaba con él. No pierdas munición con los demás enemigos, porque cuando mueran los dos Ruvik morirán ellos también.

Antes de avanzar por la verja metálica asegúrate de coger el **gel verde** de los cadáveres de Ruvik y busca objetos por la zona. Al pasar por la verja metálica ve a la izquierda para coger una **jeringuilla** y una caja con **piezas de armas**. Al poco de avanzar serás transportado al hospital. Coge el **Periódico 17** y el **Cartel de desaparecido 10.**

»







»**Se acerca una de las partes más complicadas,** debido a la cantidad de enemigos, por ello te recomendamos coger munición de las cajas si no te quede mucha. En cuanto a habilidades, es recomendable mejorar **el daño de la Magnum y la precisión de la pistola al nivel 4**. Y si es posible, su daño al máximo.

Vuelve a la ciudad y avanza pasando bajo de la verja, coge las **cerillas** de la derecha y usa el rifle para acabar con el enemigo que patrulla cerca de una puerta metálica amarilla. Al bajar de esta posición y avanzar un poco empezarán a salir oleadas de enemigos por la puerta amarilla, por lo tanto busca una buena cobertura y ve acabando con ellos poco a poco.

También puedes esperar cerca de la estructura que hay en el medio y cuando se acerquen disparar con tu escopeta para que caigan por el precipicio o quemarlos y ahorrarás munición. Durante las primeras oleadas aparecerá un enemigo tras una valla en el otro lado de la zona con un rifle francotirador: acaba con él cuanto antes. Cuando ya no queden enemigos registra la zona en busca de objetos porque no podrás volver.

Al llegar a la otra zona aparece otro francotirador con el que debes acabar. Antes de activar la máquina que está a su lado registra toda la zona en busca de objetos y desactiva las trampas. Activa la máquina y prepárate para la llegada de más enemigos a la zona. Esta vez sería recomendable que los esquivases y usases el telesilla para huir y así ahorrar munición.

Esta es la última zona peligrosa. Durante el trayecto en el telesilla aparecerán muchos enemigos a ambos lados del camino y debes acabar por lo menos con los que tienen **cócteles molotov y los policías de metralleta**. La aparición de los enemigos y su posición es siempre la misma y todos mueren con un disparo de la pistola, sin importar el lugar. Cuando logres pasar, baja del telesilla, da la vuelta y ve por el camino de la izquierda para coger **gel verde**. Sigue el camino principal y coge carrerilla para saltar al saliente en el que ves **munición**. Al bajar mira hacia atrás para ver el **Fragmento de mapa 22** en el suelo (77). Sigue hasta entrar en un edificio.

Al entrar verás una máquina de bebidas que debes activar un par de veces para que caiga la estatua con la **Llave 34** (78), pero ten cuidado porque también cae una granada. Ve a la primera sala con mesas y en el fondo izquierdo verás el **Informe 8** sobre los armarios. Entra por la puerta que lleva al hospital y coge el **Documento personal 11** (79). Esta vez no hace falta ir al hospital.

Avanza por la oficina, coge la munición de una mesa y usa la máquina expendedora un par de veces (ojo con la bomba). Coge la **munición** de la mesa de la derecha. Pasa a la siguiente sala y entra por la puerta de la derecha para coger el frasco de **gel verde** de la estantería. En la última sala verás **cerillas** antes de salir por el agujero de la pared.

Salta al camión y coge carrerilla para caer en el techo del coche blanco. Espera a que se empiece a abrir la compuerta para saltar al agua y nadar todo lo rápido que puedas para pasar. A llegar a la siguiente calle ve a la izquierda para subir por una escalera y avanza para tener una escena con tu compañera.

Vuelve a bajar y ve al coche de la esquina para coger una **botella** que debes lanzar lo más lejos posible para distraer al monstruo. Salta al agua y nada ha-







cia delante y a la izquierda hasta que puedas subir a un coche. Coge la **munición** y acaba con el enemigo del otro lado antes de que destruya la madera que flota en el agua. Salta a la madera y desde aquí ve al coche donde estaba el enemigo. Coge la **botella** del coche y espera a escuchar el ruido de que se abre la compuerta para lanzarla y huir. Sube la escalera pasada la compuerta y entra en el edificio.

Antes de avanzar coge los objetos y desactiva el cepo. Coge la **botella** del suelo y mira por el hueco de la pared para lanzarla junto al enemigo que golpea la puerta. Cuando todos se junten lanza un virote explosivo o una granada para eliminarlos.

Desactiva el cepo al otro lado de la ventana y la granada que está pegada a una caja antes de abrir la puerta. Al salvar a tu compañera aparecerán más enemigos, pero ten paciencia y deja que tu compañera acabe con todos, incluyendo al policía que está fuera.

Coge todos los objetos y sal de la sala. Coge el frasco de **gel verde** junto a la barrera donde estaba el policía. Llama al ascensor y espera a que se abra para encontrar la estatua con la **Llave 35** (80). Baja las escaleras y mira a la derecha para ver otro frasco de **gel verde** antes de seguir.

Antes de cruzar por la puerta de la calle coge el **gel verde** de la izquierda. Sal y entra por el callejón de la izquierda para ver el **Fragmento de mapa 23** junto a un maniquí (81). Sigue por el callejón y, antes de subir la escalera, coge dos frascos de **gel verde** en los contenedores de la izquierda. Entra en la fábrica.

Espera a que acabe la escena y la siguiente conversación para salir por la puerta blanca. Sigue hasta una zona con gas en la que queda totalmente prohibido disparar y donde verás unas trampas de las que van girando por el suelo. Calcula bien tus pasos y entra por la primera puerta de la izquierda: cerca de una taquilla hay una **jeringuilla**. Vuelve al pasillo y sigue hasta el final para subir por una escalera. Cruzar la pasarela para bajar por el otro extremo.

Al saltar agáchate y espera a que el enemigo empiece a patrullar. Debes acabar con dos enemigos sin ser visto y coger una **tarjeta** que está en el suelo dentro del contenedor azul en la esquina del fondo izquierdo. Cuando la tengas vuelve donde saltaste y abre la puerta con la tarjeta, pero prepárate para salir corriendo hacia donde cogiste la tarjeta para despistar a los enemigos. Vuelve corriendo a la compuerta para subir por la escalerilla y salir de la fabrica.

Baja a la calle y entra por la puerta marcada para encontrar el **Documento personal 12** en el suelo (82). Usa el espejo para ir al hospital. Solo debes coger el **Periódico 18** en el revistero.

Vuelve a la calle y ve hacia la izquierda. Entra en el contenedor para coger varios objetos y desactiva todas las trampas. En la calle, sube la escalera y usa el rifle para mirar hacia arriba: verás una estatua colgada de una grúa que debes romper para que caiga la llave que tendrás que recoger luego.

Entra en el edificio de la izquierda y coge el frasco de **gel verde** de la mesa y sal por donde viniste para evitar que aparezca un enemigo de la taquilla. Sigue el camino hasta el otro lado y coge el **gel verde** junto a un contenedor rojo en el lado derecho y en el lado izquierdo la **Llave 36**. Sube la siguiente escalera. »


83


84


85

» ## MISIÓN 12: UNA VUELTA

Al empezar tendrás que enfrentarte contra un jefe. Lo ideal es tener paciencia y **dejar que sea tu compañero** quien acabe con él. Sólo preocúpate de esquivar sus ataques del jefe y de acabar con las babosas, pero con un disparo de escopeta acabarás con todas. Los ataques del jefe son todos con las garras, las suele clavar en algún sitio concreto, ataca con ellas de lado a lado o recorre el pasillo central. El único ataque peligroso es el último y para esquivarlo debes situarte en el hueco del lado izquierdo del autobús.

Cuando completes el enfrentamiento harás un pequeño recorrido con el autobús hasta quedar atrapados en una calle y tendrás que aguantar varias oleadas de enemigos. Si eres paciente y quieres ahorrar munición, puedes ponerte bajo el techo en la zona del asiento del conductor y esperar a que tus compañeros se encargue. Sólo debes echarles una mano si algún enemigo sube al autobús o moverte si cae dinamita dentro. Después, el autobús volverá a ponerse en marcha y de nuevo aparecerá la araña. El combate y la forma de acabar con ella es igual que la primera vez.

Tras la escena deberás ir a buscar un botiquín a una ambulancia. Encontrarás enemigos por el camino pero hay varios **bidones explosivos** para acabar con ellos rápidamente. Asegúrate de acabar con el enemigo que está subido en un vehículo al fondo porque tiene un rifle de francotirador. Dentro de la ambulancia coge el **Fragmento de mapa 24** (83), una **jeringuilla** y el **botiquín**.

Ahora debes volver al autobús pero durante la vuelta aparece un vehículo del ejército y un enemigo en la torreta. El único punto en el que puedes dispararle es el estómago, justo en el hueco entre la torreta y el techo. Después espera a que los enemigos se alejen del vehículo y usa la torreta para acabar con ellos y con varias oleadas que llegan desde la zona del autobús. Cuando dejen de venir acércate al autobús y verás que otra oleada de enemigos llega desde la zona de la ambulancia. Vuelve a la torreta y acaba con ellos y con dos más que golpean las puertas del autobús. Antes de subir al autobús busca los objetos de la zona. Después deberás conducir el autobús y si completas el recorrido sin golpear a ningún enemigo conseguirás el **Trofeo ¡Ni un rasguño!**

MISIÓN 13: VÍCTIMAS

Al empezar date la vuelta y usa un par de veces la máquina expendedora. Rompe las cajas de la zona para conseguir algunos objetos y coge el **Documento personal 13** de una mesita junto a una cama (84). Usa el espejo para ir al hospital.

Coge el Periódico 19 en el revistero, usa las llaves para abrir cajas y **mejora el daño y el crítico de la escopeta a nivel 5**. Vuelve al edificio y sigue hasta bajar por un hueco de la pared. **Espera a que se aleje el enemigo y mira a la derecha** para encontrar frascos de **gel verde** y una **caja con piezas**. Desactiva la trampa y sigue hasta entrar por un conducto después de separarte de tu compañero.

Tras la escena salta el muro y desactiva el cepo del pasillo. Sigue agachado hasta el siguiente pasillo. Al doblar la esquina verás una trampa en el suelo, pero deja que el enemigo que llega por el fondo la haga estallar y luego ve a quemarle. En el cruce mira a la izquierda y lánzale dos virotes explosivos a Ruvik antes de que invoque las manos. Corre al principio de la planta porque llegarán más malos. Elimínalos y vigila tu espalda porque apare-







cerá otro con ballesta en el principio de la planta. Vuelve al último cruce y elimina a otro Ruvik.

Con el alboroto de los Ruvik quedarán pocos enemigos. Entra por los cuartos de la derecha, desactiva el cepo antes de salir por la terraza para inspeccionar la zona trasera. En el pasillo central verás a un enemigo con varios virotes explosivos en su cuerpo. Dispara a los virotes. Comprueba que no quede nadie más y vuelve al principio para empezar a buscar objetos.

Coge el gel verde de los dos Ruvik. En la primera sala hay varias taquillas con **frascos** y dos armarios. En los cuartos de la derecha también hay objetos. Una bomba en el pasillo de atrás, un cepo y una bomba en el cuarto de más al fondo; las dos trampas corrosivas de los pasillos. En la última habitación de la izquierda desactiva el cepo antes de entrar para recoger algunos objetos más.

Sigue el camino hasta bajar por unas escaleras y agáchate mientras esperas que un enemigo se dé la vuelta pasillo para desactivar el cepo. Espera para acabar de forma furtiva con él. Entra en el pasillo, coge la **munición** de la izquierda y en el cruce ve hacia la derecha. Desactiva la trampa, coge los **frascos de gel** del carrito de limpieza y entra en la sala para encontrarte con el enemigo que lleva la caja fuerte en la cabeza. Espera hasta que se vaya y cruce el pasillo para buscar objetos y desactivar las trampas tranquilamente. Si miras al techo donde estaba el enemigo verás la estatua con la **Llave 37** 85. Cuando ya lo tengas todo avanza por el pasillo y entra por el conducto que ves a la derecha.

Al salir del conducto ve hacia la derecha y coge los **frascos de gel** del suelo. Sigue bajando por unos escombros y abre una caja con algo de **munición**. Un poco más adelante examina la puerta marcada para tener una escena que te lleva al hospital. Coge el **Cartel de persona desaparecida 11** en el tablón de anuncios 86. Si tienes **menos de 6 balas** del rifle es recomendable que cojas de las cajas porque te harán falta. Coge los frascos de **gel verde** en la sala del espejo, sal al pasillo y entra por la puerta más cercana. Coge los objetos de las dos siguientes zonas y sal al pasillo.

Gira a la derecha y desactiva el cepo del suelo, luego mira arriba de las cajas para ver la estatua con la **Llave 38** 87. Acaba con el enemigo del fondo del pasillo y prepárate para dos enemigos que aparecerán por las puertas. Desactiva el virote en la primera puerta y crúzala para ver el **Fragmento de mapa 25** sobre el escritorio 88. Busca todos los objetos en los dos almacenes y desactiva el virote antes de salir por la otra puerta para continuar por un conducto.

Terminarás llegando a una despensa. Coge los objetos y pasa a la cocina. Avanza hasta ver una escena con tu compañero y Ruvik. Ve a la izquierda para desactivar unos cepos y entra en la cocina. Ve con cuidado porque se activarán trampas de las que van girando por el suelo. Ve a la izquierda y junto a una estantería verás la estatua con la **Llave 39**. Sigue desactivando los hilos trampa que veas y la trampa corrosiva antes de salir.

En el siguiente pasillo ve a la derecha hasta un pequeño almacén en el que encontrarás varios objetos. Sigue hasta una cámara frigorífica. Tendrás que enfrentarte a tres enemigos de los de la caja fuerte. Irán poniendo cepos, así que cada vez que acabes con uno intenta desactivar alguno para tener espacio. »


89


90


91

»**Cuando acabes con el primero aparecerá** una trampa giratoria en el suelo que debes destruir cuanto antes. Cuando acabes con los tres seguirán apareciendo más enemigos, pero podrás huir por el montacargas.

Al salir del montacargas mira a tu izquierda para entrar en otro con la estatua con la **Llave 40** (89), coge los objetos y sigue.

MISIÓN 14

Avanza por el metro hasta la zona de información y entra por la puerta de la derecha. Busca objetos en los cajones y coge el **botiquín** de la pared. En la parte de atrás están el **Fragmento de mapa 26** (90) y más objetos.

Cuando pases los tornos ve hacia la izquierda para entrar por la puerta marcada y coger el **Documento personal 14** (91). Usa el espejo para ir al hospital. Coge el **Periódico 20** y el **Cartel de persona desaparecida 12**. Guarda las llaves y el gel verde.

Vuelve al metro y ve a la derecha hasta unos baños. Espera a que aparezca el enemigo que patrulla dentro para hacer explotar los virotes y eliminarlo. Entra con cuidado y desactiva la trampa para coger el **gel verde**.

Sigue hasta bajar las escaleras y desactiva los cables bomba. Aquí se esconde un enemigo invisible, así que ten mucho cuidado antes de avanzar, porque al bajar la siguiente escalera te encontrarás con Ruvik y debes acabar con él para desactivar un cepo y una bomba que están justo delante de la verja por la que debes avanzar.

Aunque no lo parezca esta zona de trenes es bastante peligrosa. Para empezar Ruvik está patrullando el andén del metro, en los tres montones de escombros del agua hay un enemigo invisible fingiendo estar muerto y en el vagón del otro extremo de la zona patrullan dos malos con rifles de asalto. Y si te acercas a los dos cadáveres que cuelgan en el andén se activará la alarma. Si te sobra munición puedes intentar acabar con todos o si quieres, prueba al menos un par de veces a pasar sin ser visto.

Entra en el vagón que tienes delante y coge el **gel verde** de los asientos y la **munición**. Salta al agua agachado, prende fuego al enemigo invisible y ve a quemar al siguiente (vigilando a Ruvik). Ponte tras la caja que patrulla Ruvik para que no te vea y desactiva la trampa.

Esperar a que Ruvik esté de espaldas para subir al andén y coger una **botella de cristal** cerca de unos asientos. Vuelve al agua y lánzala al principio de la zona para que Ruvik se aleje. Cuando el malo del rifle no esté mirando a la zona del agua ve rápidamente hacia el tercer escombro para quemar al enemigo invisible y quédate detrás del vagón. Desactiva la bomba que tienes delante y vigila la posición de los enemigos dentro del vagón antes de entrar para acabar con los dos de forma furtiva. Desactiva unos cepos dentro del vagón antes de salir de él.

El siguiente vagón está lleno de explosivos y un enemigo lo está patrullando, espera el momento idóneo para hacerlos explotar y luego con mucho cuidado cruza el vagón para llegar al otro lado y habrás completado la zona. Sigue hasta el siguiente vagón y acércate al extremo opuesto para ver como llueve en la calle, rápidamente date la vuelta y acaba con un enemigo que entra por el lado izquierdo. Al entrar en el siguiente vagón ve hacia la derecha para encontrar en una ventanilla la estatua con la **Llave 41** (92). Cuando salgas del vagón quema la tela de araña para entrar en un túnel.







Al poco de avanzar verás una trampa en el suelo que debes desactivar para entrar en una zona donde encontrarás un frasco de **gel verde** y una caja con **piezas**. Sigue el camino sin parar hasta desactivar la segunda trampa eléctrica y avanza para ver como una rata es aplastada por una trampa. Entra en el conducto de la derecha para encontrar unos **frascos de gel** y cruza la puerta marcada de la izquierda para encontrar el **Documento personal 15** (93). Usa el espejo para ir al hospital. Coge el **Cartel de persona desaparecida 13** en el tablón y el **Periódico 21** en el suelo detrás del mostrador (94).

Al darte la vuelta aparecen dos enemigos y tu objetivo es entrar por el conducto por el que aparece uno de ellos, así que maréalos un poco para poder pasar sin tener que gastar munición. Sigue hasta llegar a un túnel inundado y asegúrate de desactivar la trampa en el pasillo central. Avanza agachado y entra por el pasillo de la derecha, quema al enemigo que está colgando y sigue hasta el final para encontrar la estatua con la **Llave 42** y unos objetos (95). Hay más objetos en el otro pasillo, aunque gastarás mucha munición.

Sube por las escaleras del fondo, coge los objetos de la derecha y las **cerillas** del otro lado antes de examinar el panel para quitar una pieza y poder pasar. Al fondo verás una manivela que debes girar para vaciar el agua. Antes de entrar por la tubería asegúrate de desactivar un cepo que está bajo el agua. Sigue por los siguientes túneles cogiendo todos los objetos que veas, hasta pasar por una pared a la que debes prender fuego.

Al pasar la puerta te encontrarás en una zona muy peligrosa. Tu primer objetivo es ir al otro extremo del túnel para examinar el panel y conseguir otra pieza. Luego debes volver al principio para hacer girar una válvula y finalmente bajar las escaleras de la zona central para escapar esquivando a un último enemigo que aparece según bajas. El problema es que a cada paso irán apareciendo más enemigos y como apenas tienes sitio para esquivarles quizás te veas en la necesidad de acabar con alguno de ellos si quieres tener una mínima oportunidad.

Sigue por el siguiente pasillo hasta ser atrapado y usa la pistola para herir al enemigo. Quema la pared de la izquierda para conseguir algunos objetos y al subir la escalera coge el **frasco de gel** en una esquina y sigue el camino hasta el siguiente pasillo.

Coge todos los objetos que ves encima de las mesas quirúrgicas y entra por la puerta marcada para ver el **Fragmento de mapa 27** sobre una máquina (96) y usa el espejo para ir al hospital. Es un buen momento para usar las llaves que tienes y mejorar el **daño y el crítico de la pistola al nivel 5** y el Virote explosivo al nivel 5. Si hay munición de Magnum en alguna caja, cógela. »













»**Vuelve al pasillo y ve hasta el fondo** para encontrar un panel con la pieza que te hace falta. Coloca las tres piezas en el circuito junto al ascensor de tal forma que las tres reciban energía para conseguir el **Trofeo Aprendiz de electricista.** Al intentar girar la manivela aparecerá un nuevo jefe.

Este jefe es mucho más fácil que otros anteriores. Algunas veces se volverá invisible y deberás buscarle, pero deja caer unas babosas explosivas cada poco tiempo y si sigues el rastro sabrás donde está. También es posible que se esconda en los agujeros del techo: debes fijarte en la baba que gotea. Si tienes paciencia incluso puedes dejar que vengan babosas infinitas y acabar con ellas para recargar la munición de tu pistola y escopeta. Si quieres acabar el combate rápido, lánzale dos virotes explosivos, uno eléctrico y métele dos tiros con la Magnum.

Cuando acabe el combate recoge el gel verde y la munición que hayan podido dejar las babosas y activa la manivela. Ve hacia la derecha y entra en un cuarto que antes estaba cerrado para conseguir algunos objetos y luego en la sala del fondo del pasillo para encontrar la estatua con la **Llave 43** 97.

Sube en el ascensor y sigue el camino hasta pasar unas vías. Mira en el suelo para encontrar varios frascos de **gel verde**. Al subir los siguientes escombros junto a un tren verás a tu derecha la estatua que contiene la **Llave 44** 98.

Sigue el camino principal hasta que llegues de nuevo al pasillo de un hospital. Al entrar en la siguiente sala coge la **munición** y el **gel verde** antes de que acabe la escena entre el doctor y Ruvik y tendrás que enfrentar a los tres pacientes como hiciste antes. Sigue la misma táctica para acabar con ellos.

MISIÓN 15

Esta misión comienza en el hospital. Recoge el **Cartel de persona desaparecida 14** del tablón de anuncios y el **Documento personal 16** en la recepción 99. Abre las últimas cajas que te quedan y no uses el gel verde que te queda porque esta primera parte de la misión no tiene enemigos. Vuelve al pasillo de las habitaciones para encontrarte con Leslie y síguele durante bastante rato hasta llegar a unos túneles.

Abre la verja que tienes delante y en el cruce ve a la izquierda para ver el **Informe 9** 100. Avanza hasta el túnel del primer capítulo y ve a la izquierda para coger **piezas** y **gel verde**. Sigue hasta ver a Leslie y cuando te lleve al otro lado date la vuelta y mira junto a la silla de ruedas para ver el **Documento 16** 101. Rompe el candado de la verja de la izquierda para coger objetos.

Vuelve atrás y sigue por la otra verja hasta subir por una escalera de caracol. Una vez arriba entra por la puerta de la derecha y ve al fondo del lado derecho de la sala para encontrar el **Informe 10** sobre una mesa 102 y **munición** antes de seguir hasta un ascensor que te lleva al exterior.

Ve hacia la izquierda y abre la puerta, sigue el camino hasta el final para encontrar **gel verde** y el **Fragmento de mapa 28** 103. Vuelve arriba y busca objetos por todo el patio antes de entrar en el edificio, por la puerta del fondo a la derecha. Guarda la partida y vuelve al pasillo. En el siguiente examina una de las celdas de la derecha para ver una escena. Después te encontrarás en la primera de las tres últimas zonas con enemigos, así que no ahorres munición.

En esta zona debes acabar con varias oleadas. El primer grupo aparece por el lado derecho. Cuando acabes con algunos de ellos llegará otro por el lado izquierdo. El enemigo más peligroso de la derecha es el que lleva pistola y de la izquierda un policía con metralleta.

En cuanto acabes con los dos grupos prepara un virote explosivo porque en el centro aparecerá Ruvik e invocará las garras para que te persigan y más viene acompañado de más enemigos. Cuando acabes con ellos habrá un punto de control.

Prepárate para otra oleada. Esta vez vienen por los tres lados, así que ponte en el punto más alto, donde están las verjas, y acaba con ellos desde aquí. Cuando acabes con unos cuantos aparecerá por la puerta que está tras la verja un malo con un lanzacohetes. Cuando te acerques a él usará la motosierra. Elimínalo y pasa a la siguiente zona.

Esta zona es mucho más fácil, sólo tienes que usar el rifle francotirador para acabar con los cuatro enemigos que están en la zona superior. Si te hace falta **munición** encontrarás varias balas. Cuando acabes con ellos sigue el camino hasta un sótano. Coge toda la **munición**, pero no entres en la zona cuadrada del fondo hasta que no estés listo y con las armas recargadas.

Al entrar en esa zona aparecerán dos enemigos con cajas fuertes en la cabeza y debes acabar con ambos. Cuando elimines a uno la zona se llenará de sangre y será más difícil escapar corriendo, por lo tanto intenta quitarles la misma vida para acabar con ellos a la vez. Estos son los dos últimos enemigos del juego en los que debes preocuparte por la munición por lo tanto gasta la que haga falta.

Cuando pases por la puerta del fondo te encontrarás en un extraño pasillo en el que Ruvik creará un camino lleno de trampas para evitar que avances. En la primera zona ten cuidado con las bombas y no toques la luz blanca o tendrás que empezar de nuevo. Al llegar a la segunda zona tira de la palanca de la izquierda: el camino es más fácil que el de la derecha. Finalmente debes correr el último tramo antes de que te alcance el rodillo. **Sigue hasta el siguiente edificio,** guarda la partida y usa el ascensor. Avanza por el cristal y ve hacia la derecha mirando al suelo para ver una zona de bañeras, concretamente la CB-210. Tras la siguiente escena comenzará el combate contra el jefe final.

En la primera zona esquiva las garras del jefe cubriéndote con los escombros y sigue hasta entrar en un edificio en el que debes ir esquivando sus ataques.

En la segunda fase del combate debes usar la torreta de un vehículo para dispararle al cerebro. Primero rompe el cristal que lo cubre y asegúrate de disparar a las manos que el juego te señala para evitar que te golpeen.

En la tercera fase debes usar el lanzacohetes para golpearle en el cerebro. Tienes bastante munición por si quieres probar a darle cuando aún está lejos o espera a que se acerque un poco.

Finalmente en la última fase tendrás que usar la pistola para asestarle un último disparo en cualquier parte del cuerpo.

Tras el combate te encontrarás en la zona de las bañeras y sólo te queda destruir el cerebro que ves en el centro de la sala para completar el juego será destruir el cerebro que ves en el centro de la sala.









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA Nº 193